

КОРИОЛИС

ДОПОЛНЕННЫЙ АТЛАС ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА



Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

КОРИОЛИС

ДОПОЛНЕННЫЙ АТЛАС ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.

Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Группа разработки: Томас Хёренстам, Нильс Карлин,

Коста Костулас, Кристиан Гренет.

Сценаристы: Мартин Дюнлинт, Нильс Карлин,

Коста Костулас, Адам Палмквист.

Художественный руководитель: Кристиан Гренет.

Оформление обложки: Мартин Бергстром.

Перевод на английский язык: Тим Перссон.

Вычитка: Джон М. Кохейн.

Художники-иллюстраторы: Мартин Бергстром, Густав Экелунд.

Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков.

Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков.

Редактор: Анастасия «Хима» Гастева.

Технический редактор: Александр Ермаков.

Корректорская работа: Татьяна Антипова.

Адаптация дизайна: Александр Ермаков.

Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сузубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 5 декабря 2017. Срок годности не ограничен.

Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитуры Monitorica, Baron Neue и Arno Pro (набор 3).

CORIORIS™ © Paradox Interactive AB, 2016. All rights reserved. www.paradoxplaza.com

Текст и иллюстрации © Paradox Interactive AB, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

Перевод © ООО «Студия 101», 2017.

Добро пожаловать на страницы «Дополненного атласа», первого из дополнений для игры «Кориолис. Третий Горизонт». В этом буклете содержится информация как для игроков, так и для ведущего.

Первый раздел подробно описывает некоторые звёздные системы Третьего Горизонта, а именно главные их планеты, а также главный город или одно из примечательных поселений — это будет интересно не только для ведущего, но и для игроков.

Второй раздел, который начинается на странице 23, предназначен исключительно для глаз ведущего, поскольку в нём описаны тайны и загадки, с которыми персонажи игроков могут столкнуться на просторах Третьего Горизонта. Начинается

этот раздел с обзора истории Третьего Горизонта, а заканчивается словом о таинственных Зодчих и их чудесном наследии. Этот материал нужен для того, чтобы дать ведущему более глубокое и точное понимание мира игры «Кориолис. Третий Горизонт». В самом конце буклета находятся таблицы для создания планет и систем, конструктор заданий для команды с любым амплуа, а также целый набор правил, при помощи которых можно сделать планетарные и космические путешествия ещё более захватывающими и, конечно, опасными.



АЛГОЛЬ

Система Алголя, Дьявольского Солнца, — родина повстанцев и плебеев. Её центральная планета знаменита развитой тяжёлой и горнодобывающей промышленностью, безбрежными пустошами и жестокими сатрапами, ставленниками фракций Совета (в первую очередь Консорциума). Промышленный рост сильно изменил облик планеты, и систему социальных взаимоотношений, разделив население на два непримиримых лагеря — корпоративных лоялистов и мятежников.

Алголь — тройная система, в которую входят звёзды Алголь, Персей и Раас. Алголь и Персей кружат друг вокруг друга в страстном танце, и Раасу, отвергнутому любовнику, остаётся лишь наблюдать за ними издалека. Плотно заселены лишь четыре планеты системы Алголь-Персей: Йаван, Алголь, Эрмену и Тауз; на планетах Рааса находятся только небольшие горнодобывающие колонии.

ДЕТИ ДЬЯВОЛЬСКОГО СОЛНЦА

Алголь недаром называют за глаза Дьявольским Солнцем — среди жителей Горизонта эта система пользуется самой дурной репутацией. Когда-то она считалась проклятым местом, представляющим интерес разве что для наиболее отчаянных и алчных из людей. Впрочем, дурная слава не стала препятствием на пути колонизации и разработки богатейших месторождений полезных ископаемых — в умеренном климатическом поясе планеты Алголь довольно скоро появились первые постоянные поселения. Когда Горизонт погрузился в кровавую эпоху Падения Врат, Алголь принял на себя один из самых страшных ударов той войны. Многие его города были уничтожены в ходе полномасштабной орбитальной бомбардировки, которую выжившие и их потомки навсегда запомнили как Год Пылающих Слёз. Лишь прибытие зенитцев смогло вернуть к жизни этот израненный мир.

✱ Консорциум и мятежники

Из всех фракций Совета наибольшим влиянием на Алголе пользуется Консорциум. Бирры, гравитонные краны и вулкан-карабины в который раз сделали своё дело, позволив корпорациям захватить контроль над лежащими в руинах городами и начать разработку полезных ископаемых. Конечно, Консорциум и Гегемония, которая отхватила свой кусок пирога благодаря многочисленной алгольской диаспоре, пустившей корни под сенью Монолита, восстановили и даже расширили довоенную инфраструктуру планеты, но непомерное чван-

ство новоявленных сатрапов и нуворишей на фоне бедственного положения ютящихся в жалких хижинах бедняков стало искрой, из которой разгорелось пламя восстания. Сегодня многочисленные группы мятежников скрываются от властей по всей планете: от изрезанных ущельями и пещерами высокогорий до необозримых таёжных просторов и приполярных снежных пустынь.

✱ Ианна и «Чудовище»

Крупнейший конфликт планеты разворачивается на территории и в окрестностях гигантского метрополиса А. Я. М., агломерации трёх городов: Акхандар-О-Шарифа, Ясула и Мерката. Штаб-квартира возглавляемых генералом Ианной мятежников, комплекс «Гавань», находится на юге метрополиса. Генерал-губернатор Абаррас уже предлагал покончить с бунтовщиками одним ударом, применив ядерные торпеды «Чудовища», тяжёлого крейсера роты «Жевенон П. Куам», но риск радиационного заражения города был признан слишком высоким. Полномасштабная войсковая операция Колониальному агентству пока не по карману, так что этот конфликт закономерно вылился в вялотекущий обмен ударами — некастры и диверсанты лоялистов против мем-зондов и боевых слонов мятежников.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ И ПРИРОДА

Жизнь на Алголе сурова — чтобы выжить, люди вынуждены тяжело трудиться на городских фабриках или отправляться в глушь, гнуть спину в шахтах и на лесоповалах. Впрочем, когда неразлучные дневные светила покидают небосвод, на смену дневным трудам приходят удовольствия ночи. В развлекательных кварталах крупных городов имеются удовольствия на любой вкус, от домов терпимости, гладиаторских арен и гоночных треков до заведений, где подают всё, что способно подарить забвение, — как нестареющую классику вроде алкоголя, опора или арраша, так и модные новинки типа «Субстанции О». Природа Алголя слов-

АЛГОЛЬСКИЕ ЗАТМЕНИЯ

Алголь и Персей вращаются друг вокруг друга, так что планета Алголь купается в лучах сразу двух светил. В течение дня можно наблюдать, как одно солнце медленно движется относительно другого, а каждые третьи сутки происходит затмение, когда один солнечный диск полностью скрывается за другим. Самый редкий астрономический феномен — это полное солнечное затмение, когда и Алголь, и Персей скрываются за Бариром, единственным естественным спутником планеты Алголь, и в небе остаётся сиять лишь тусклый огонёк Рааса. Полное затмение считается дурным знаком, предвещающим всевозможные беды и даже смерть.

РАБОТОРГОВЦЫ

Единственными, кто извлекает из алгольского мятежа прямую и весьма немалую выгоду, являются алгольские работорговцы, продолжающие свою деятельность даже после того, как Церковь Ликов запретила рабство и объявила работорговлю нелицезонным делом. Свою деятельность эти преступники ведут преимущественно в беднейших кварталах больших и малых алгольских городов, где красивых и статных юношей и девушек похищают, чтобы с большой выгодой перепродать их дабаранским дамам или распорядителям островных фабрик куанского Конгломерата и садалской Новой Земли.

но в зеркале отражает безрадостный быт его жителей: равнины каменисты, тундра безжизненна, горы неприступны, а хвойные чащи дремучи и непролазны. Старатели и добывающие компании прочёсывают эти сумрачные просторы в поисках жил цветных металлов и залежей драгоценных минералов, надеясь однажды поймать удачу за хвост и стать одними из тех, о ком говорят «утром ни гроша, вечером — паша».

✱ КРАТЕРНЫЕ РАВНИНЫ

Год Пылающих Слёз оставил на лице планеты до сих пор не затянувшиеся шрамы вроде гигантской воронки Купеческого озера или усеянных кратерами полей Ташаги. Согласно народным поверьям, духи тех, кто погиб во время бомбардировок, до сих пор витают над кратерными равнинами, и старателям, чей путь лежит через эти проклятые места, следует опасаться и злобещих диббуков, и мстительных кафра. Некоторые кратерные равнины до сих пор токсичны — до ядерного оружия в Год Пылающих Слёз, к счастью, так и не дошло, но одной взрывчаткой дело тоже не ограничилось.

ПЛАНЕТА АЛГОЛЬ

Алголь по-прежнему является главной планетой системы, и большая часть его населения (как лоялистов, так и мятежников), по-прежнему проживает в одном из двух её умеренных климатических поясов. Старые и новые города, такие как Акхандар-О-Шариф, Ясул, Меркат, Белём и Исфанá расположены очень кучно, и вокруг них насколько хватает глаз простираются лишь бесхозные пустоши. Небольшие колонии и шахтёрские посёлки разбросаны не только по всей планете, но и на большинстве более или менее пригодных для этого объектов системы, в том числе на лунах и в глубинах внешнего пояса астероидов.

МЕНГОЛЬСКИЙ РУДНЫЙ АРХИПЕЛАГ

Менгольское море когда-то было полно жизни, а над его песчаными пляжами, словно бриллиант, блистающий в золотом венце, возвышался Акхандар-О-Шариф. Всё изменилось, когда на планету прибыл Консорциум. Оказалось, что морское дно в этом районе изобилует жилами практически чистых редкоземельных металлов. Чтобы добраться до месторождений, горнодобывающие компании срыли и взорвали естественную дамбу, отделявшую Менгольское море от пустыни Ясфá, залил пустыню водой и превратив её в безжизненное солёное болото.

Сегодня имя автора и главного инженера этого проекта, некоего Сальбары, на Алголе используется не иначе как грубое ругательство. Обнажившееся дно Менгольского моря представляет собой каменистую пустошь, испещрённую чоттами¹ и усеянную горнодобывающими лагерями и убогими городками прозябающих в нищете старателей.

¹ Чотты — соляные озера, в том числе пересохшие.

ХРЕБЕТ ТАНЗИМ

Танзи́м — это негостеприимное высокогорное плато, возвышающееся на несколько десятков километров над уровнем моря, идеальная взлётно-посадочная площадка для космических кораблей, неспособных войти в плотные слои атмосферы. Консорциум даже начал строить гравитонный лифт, который должен был обеспечить бесперебойное сообщение между Акхандаром и космопортом на вершине плато, но блестящая диверсионная операция мятежников положила конец этим честолюбивым планам. Сегодня в небесах над руинами старого космопорта «Раас-Танзим» летают только беспилотные батареи и боевые спутники «Жевенона», а в многочисленных ущельях, пещерах и долинах хребта скрыты базы работорговцев и нелегальные плантации опора.

АКХАНДАР

Акхандар-О-Шариф, один из старейших городов Алголя, был практически полностью уничтожен орбитальной бомбардировкой в Год Пылающих Слёз. Прибыв на планету, Консорциум запустил полномасштабный проект по реконструкции разрушенного города, преобразовав его буквально до неузнаваемости — там, где ещё недавно лежали руины, вывсь устремились хрустальные иглы небоскрёбов, раскинулись дабаранские купольные комплексы и засиял Сводчатый

Кратер — архитектурная жемчужина современного Акхандара. Полуразрушенный лик прежнего города сегодня можно разглядеть лишь в кварталах трущоб, под безобразной коростой из мусора, грязи и бедняцких лачуг.

Акхандар разделён на кварталы, контролируемые корпорациями или фракциями при помощи Совета хасаров. Пригород — окружающие город бедняцкие кварталы — по большому счёту предоставлены сами себе, а работорговцы и наркокартели заправляют в них практически в открытую. Полиция там появляется только во время облав на скрывающихся в трущобах мятежников.

✱ ХАСАРЫ

Правящий Совет города состоит из хасаров — корпоративных чиновников и фракционеров, представляющих отдельные городские кварталы. Порядок в своих вотчинах они обеспечивают при помощи частных вооружённых формирований вроде Хасарской гвардии или Гранитного дозора компании «Гиперион». Для военных операций против мятежников используются подразделения подготовленных инструкторами Легиона Охотников, на вооружении которых стоят самые современные высокотехнологичные игрушки Консорциума: гравикомпенсаторы, боевые гравилёты и «тошнотворные» излучатели.

КОРАБЛЬ РАБОТОРГОВЦЕВ ГОТОВИТСЯ К ОТЛЁТУ
из высокогорной долины хребта Танзим



РАБЫ НА БАЗАРЕ ПОТЕРЯННЫХ ДУШ



✱ **МИНАРЕТЫ И МОЛИТВЕННЫЕ БАШЕНКИ**

Самой характерной архитектурной особенностью Алголя являются минареты, венчающие местные храмы и часовни со времён первопоселенцев. Самым высоким зданием Акхандара является минарет, выстроенный самим Яссой дол-Гарди. На этот проект знаменитого архитектора вдохновил визит на утёсы Юсуфа, за миллионы циклов превращённые водой и ветром в исполинский музыкальный инструмент. Минарет Гарди пронизан многочисленными воздуховодами, трубами и резонаторными камерами особой формы, благодаря которым слова служб и молитв разносятся по всему городу безо всяких динамиков и усилителей, а когда молитвы умолкают, минарет начинает петь тягучим и печальным голосом ветра. Общественная жизнь по всей системе замирает на время утренней и вечерней молитвы — этот обряд считается на Алголе важнейшим из девяти Священных Ритуалов Церкви, и каждый верующий алголец носит при себе маленькую молитвенную башенку на случай, если у него не будет возможности преклонить колени под сенью настоящего минарета.

✱ **БАЗАР ПОТЕРЯННЫХ ДУШ**

Глубоко в тених акхандарского Пригорода скрывается базар Потерянных Душ. Все дела на базаре принято вести аноним-

но, так что продавцы и покупатели из кланов работорговцев Горизонта, банды Змей, Ферекама и других преступных организаций тщательно скрывают голоса и лица за гутрами, вуалями, модулирующими масками и голосовыми синтезаторами. Почти все плебеи, обслуживающие богатые кварталы Акхандара, на самом деле являются рабами, а тщательно выправленные документы и кабальные «трудовые договора» позволяют перевозить их по всему Горизонту, формально обходя запрет на работорговлю.

✱ **СЛОНОВИЙ РЫНОК**

На окраине торгового квартала Акхандара расположен Слоновий рынок, где в просторных загонах под ярко раскрашенными навесами содержатся животные, которых вполне можно считать таким же символом Алголя, как и его знаменитые минареты. На этом рынке можно найти слонов на любой вкус, от декоративных карликовых слоников и величественных белых ма́дра до чисто рабочих пород вроде серых ломовых и шерстистых тягловых слонов, меланхоличных уроженцев алгольских степей. Раз в цикл жители Алголя отмечают День Слона, главным событием которого является слоновий парад. Всех зверей, участвующих в этом грандиозном мероприятии, разрисовывают яркими красками и украшают цветочными гирляндами.

МАЙРА

Майра — это место, где время остановилось задолго до Падения Врат, где в сердце каждого из её городов-государств по-прежнему блистают золотом и белоснежным мрамором величественные минареты, храмы Ликов и окружённые тенистыми аркадами дворцы, а корабли с паломниками, купцами и прочей праздной и деловой публикой прибывают ежечасно.

МАЙРА — настоящее средоточие чудес золотого века первопоселенцев: извилистых троп пилигримов, воздушных автострад Города Ликов, монастырей отшельников из затерянных горных долин далёкого Менау и многих других. Здесь же, на легендарных майранских верфях семейства Хелéb, производят лучшие во всём Горизонте гравитонные двигатели.

СИСТЕМА МАЙРА

Майра — тройная система. Вторая её звезда носит имя Антма́йра, третья — Мена́у. В обеих вторичных системах имеются обитаемые и вполне пригодные для жизни планеты, но ни одна из них и вполнину не столь богата, как сама Майра. Триго́н в системе Антмайры — промышленная планета, но зенитийцев она, судя по всему, интересует куда сильнее, чем майранцев. На планетах далёкого Менау человеческие поселения представлены небольшими колониями и монастырями Круга Неприкаянных.

КОЛЫБЕЛЬ КОЛОНИЗАЦИИ

Когда-то давным-давно, в эпоху первопоселенцев, Майра являлась сердцем и главной движущей силой их проекта колонизации Третьего Горизонта, и многие считают общественно-политическое устройство этой планеты образцом того, чем он должен был стать — федерацией мирно сосуществующих независимых государств, процветающих за счёт честной торговли и справедливой конкуренции. Сегодня власть над Майрой делят три влиятельные политические силы: Церковь Ликов, Совет Городов и семейство Хелéb-Мена́у.

Центр церковной власти — это летающий Храмовый Город в Городе Ликов. Другими крупными городами планеты, такими как Бандар Асу́л, Тифре́т и Кимора́н, правят местные аристократы, но влияние Церкви ощущается повсюду благодаря активной деятельности разветвлённой сети её агентов: проповедников, чиновников и воинствующих монахинь ордена Скорбящей Матери, отвечающих за безопасность Церкви в Майре и Антмайре. Возглавля-

ет орден Триумвират Сестёр, членов которого пожизненно назначает лично Матриарх.

Сиятельная династия Хелеб-Менау правит своей гигантской судостроительной империей из Летающего Дворца, парящего высоко над водами Открытого Моря. В последние циклы семейство Хелеб наладило близкие связи с Зенитийской гегемонией, и недавно даже начали ходить слухи о грядущем матримониальном союзе между прославленными кораблями и одним из самых могущественных и чистокровных благородных домов Гегемонии — подобный брак может сильно изменить политический ландшафт всего Горизонта.

Окра Дарма — это ближайший майранский аналог зенитийского Синдиката, организованная преступная группировка, процветающая за счёт пугливых или излишне легковых паломников. Говорят, что штаб-квартира Окра Дармы находится в одном из горных ущелий далёкого Менау, однако это не помешало организации развернуть свою основную деятельность именно в Городе Ликов.

✳ НА ГРАВИТОННЫХ КРЫЛЬЯХ

В Доках Города Ликов и заводских цехах Антмайры наблюдается значительный рост производства оружия. По слухам, спрос обеспечивает кометная верфь «Хелеб-Ваарнатар» в системе Менау. Причина, по которой семейство Хелеб наращивает запасы вооружения, пока неизвестна, но агенты и шпионы со всего Горизонта уже начали слетаться Майру, чтобы это выяснить.

КУЛЬТОВЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Паломники недаром говорят, что храмов на Майре больше, чем людей — строительство всевозможных религиозных сооружений на планете и правда всегда было поставлено на широкую ногу. Памятники с сюжетами из Писаний, священные рощи, часовни, храмы, церковные школы и монастыри встречаются здесь практически на каждом шагу. Вера играет заметную роль в повседневной жизни майранцев: любой из них с молодых ногтей зна-

«МАЙРАНСКИЙ ДХОЛ»

Лёгкие, похожие на лодки гравилёты типа «майранский дхол» называются в честь полудиких степных собак, стаи которых то и дело шныряют по улицам бедняцких пригородов Города Ликов. Эти гравилёты распространены на Майре повсеместно и пользуются чрезвычайной популярностью как среди простых работяг, так и среди праздных богачей — гравитонные двигатели, лежащие в основе немудрёной конструкции, отличаются мощностью, небольшими размерами и неприхотливостью при вполне разумной цене: эти гравилёты охотно производят как заводы семьи Хелеб, так и целый ряд более мелких предприятий. Для того чтобы привлечь удачу, на носу «дхолов» владельцы обычно рисуют стилизованные глаза, именуемые «очами Ликов».

ет все девять Священных Ритуалов, но самыми важными из них считаются милостыня, молитва и паломничество. Каждый майранец считает себя обязанным ежедневно в меру своих сил помогать нищим, пилигримам и церковным общинам деньгами, продуктами или безвозмездным трудом.

ТРОПЫ ПАЛОМНИКОВ

По тропам, дорогам и каналам Майры и Менау, соединяющим святыне для каждого верующего места, неспешно бредут, едут, летят и плывут пилигримы со всего Горизонта. Ни паломники, ни сами майранцы не видят причин торопиться, ведь главной ценностью путешествия нередко оказывается сам путь. Впрочем, тот, кому дорого время, может нанять гравилёт, а к услугам тех, кто не в силах идти пешком, всегда есть могучие дромедоны или привычные к горным кручам Менау мохнатые парнокопытные криа.

ГРАВИТОННЫЕ ВЕТРА

Одним из самых любопытных и загадочных феноменов системы, который до сих пор не в силах объяснить ни планетологи «Фонда», ни майранские учёные монахи, является так называемый гравитонный ветер (он же — незримый покров), который можно наблюдать на склонах гор и в долинах далёкого Менау. Сам феномен заключается в неожиданных и порой довольно резких гравитационных флуктуациях, причём их картина в общих чертах напоминает космические гравитационные водовороты куанского Пограничья: гравитация то резко пропадает, то столь же резко возрастает, причём порой эти перепады настолько сильны, что вполне могут представлять опасность для жизни людей.

Благословление новых гравитонных двигателей в Доках Города Ликов



ГОРОД ЛИКОВ

Сердце системы Майра — Город Ликов, расположенный на побережье Открытого моря, пляжи которого, по слухам, почти неотличимы от обласканных солнцем берегов потерянной аль-Ард, первой родины человечества. Три холма, на которых разместились первые поселения и предприятия нового города, стали фундаментом, на котором выросли три района современного Города Ликов: Храмовый Город, Кирпичный Город и Доки (сегодня этот район чаще называют Хелебом).

МОНАШЕСТВО

Монастыри Города Ликов выполняют на Майре функции высших учебных заведений — все майранские правители и чиновники в определённый период своей жизни состояли послушниками в одном из таких монастырей. Впрочем, это не означает, что все высокообразованные майранцы отличаются какой-то особенной набожностью — почитание Ликов они считают частью своих повседневных обязанностей, а их благосклонность принимают как нечто само собой разумеющееся.

✱ ХРАМОВНИКИ

Одной из религиозных организаций, находящихся вне церковной иерархии, являются Храмовники — древний орден, история которого восходит ещё ко временам первых колонистов. Храмовники считают своим священным долгом охранять пилигримов, обеспечивать безопасность паломнических маршрутов и отдалённых монастырей. Храмовники бреют головы налысо и всегда носят татуировки или нашивки с изображением меча Судьи.

ХРАМОВЫЙ ГОРОД

Храмовый Город — самая обособленная часть Города Ликов, в том числе, чисто физически: центральная его часть возведена на парящих в воздухе гравитонных платформах. Все часовни, храмы, церковные школы и пагоды Города Ликов будто тянутся вверх, к Благословлению Хурабы, волшебному небесному острову, где расположены резиденция дуумвирата Церкви Ликов и здание Синода Гератов¹. Воздух в Храмовом Городе всегда наполнен звоном колоколов, призывами к молитве и хриплыми голосами проповедников.

Именно на острове Благословления Хурабы возвышается майранский Купол Ликов. Его небесно-голубые своды и восемь величественных минаретов давно стали символом всего Города Ликов. Раз в день гравитонная платформа с Куполом Ликов отделяется от Храмового Города и спускается вниз, к Башне Ликов, где его смиренно ожидают как простые паломники, так и важные сановники, регулярно прибывающие на небесный остров по делам.

¹ Герат и герата — эквивалент епископского сана в иерархии Церкви Ликов.

ЛОВЕЦ

Самым популярным в созвездии Майры мифом, связанным с паломниками, является легенда о Ловце, Йал-Шире, кровожадном охотнике, чьей добычей становятся те, кто недостойны звания пилигрима. Чем менее популярен и многолюден маршрут, тем чаще охотится вдоль него Ловец. Каждый год на Ядаманской тропе между Городом Ликов и Долиной Изваяний бесследно пропадает по несколько организованных групп паломников, и прекратить это не в силах ни наёмники, ни Храмовники, ни грозные посланницы ордена Скорбящей Матери.

ДЕНЬ ЦВЕТОВ

Майранские цветы широко известны и пользуются высоким спросом по всему Горизонту, от Монолита до дворцовых куполов Дабарана. Ежегодное празднование Дня Цветов — это наследие культа плодородия первых колонистов, адаптированное и переосмысленное с учётом местной флоры и климатических условий. За несколько недель до начала праздника майранцы отправляются на лоно природы, чтобы отыскать и собрать самые прекрасные и яркие из дикорастущих цветов степей, гор и, конечно, шелковичных и тропических лесов. К празднику эти цветы превращаются в венки и гирлянды, которыми украшают здания, «дхолы» и даже космические корабли. Ночь после Дня Цветов считается самым благоприятным временем для зачатия детей.



СТОРОЖЕВЫЕ ДХОЛЫ

Вокруг небесного острова Благословения Хурабы подобно насекомым, порхающим вокруг прекрасного цветка, вьются летучие патрули Сторожевых дхолов и парят их изящные дозорные башни. Если верить слухам, в недрах этих башен сокрыты тяжёлые орудийные системы и генераторы мощных силовых полей.

✱ КАМЕННЫЕ СТРАЖИ

На площади Паломников перед Куполом Ликов гостей встречают две величественные статуи, изображающие Танцора и Судью. Самой характерной отличительной особенностью статуи Танцора можно считать его дополнительную, третью, руку.

ДОКИ

Доки, портовый район Города Ликов, расположен на ближайшем к побережью холме. Местная застройка являет собой нечто среднее между красновато-бурыми фасадами Кирпичного Города и утончённой отделкой часовен и церковей Храмового Города. Именно в Доках расположен морской порт и наземные сооружения космопорта, так что утлые рыбацкие или грузовые гравилёты нередко швартуются бок о бок с курьерскими яхтами и космоатмосферными грузовиками вольных торговцев. Именно в Доках — сердце городской коммерции — расположен гигантский аукцион вольных торговцев, организованный не без деятельного участия Вольной лиги. Стоит немного удалиться от портов, и склады с шёлком, бамбуком, зерном и тканями плавно и незаметно сменяются пёстрыми палатками, навесами и крикливыми лоточниками необъятного базара Города Ликов, простирающегося от Доков до самых окраин Кирпичного и Храмового Города.

ДАБАРАН

Дабаран, купающийся в лучах своей красной звезды, — это планета безбрежных пустынь и зелёных оазисов, дневного зноя и трескучих ночных холодов, родина эмиров, философов и математиков, жители которой славятся своей неизбывной любовью к утончённым творениям механиков и часовщиков.

В созвездии ДАБАРАНА две звезды. Дабаран-Б — это тусклый красный карлик, в системе которого едва наберётся десяток залётных астероидов. Дабаран-А — красный гигант, вокруг которого вращается целых семь планет, но человеческим населением могут похвастать только сам Дабаран, газодобывающие станции в верхних слоях атмосферы Саламанки и научно-исследовательская станция на раскалённой Ара́ре.

ДОМ ДА́РОВ

Правят засушливым Дабараном представители аристократического сословия, владыки цветущих оазисов, дворцовых биокуполов и неприступных горных сералей. Вне зависимости от того, какой именно титул носит дворянин — эмир, ферйк, паша́ или султан — к любому из них надлежит обращаться, добавляя к родовому имени приставку «да́р» или «да́ри» (то же самое касается и названий их владений — эмиратов). Стремясь перещеголять друг друга в демонстрации собственного богатства, просвещённые да́ры давным-давно заслужили славу щедрых меценатов и покровителей наук и искусств. Не забывают они и о себе — их величественные дворцы украшены изумительными мозаиками, а под сводами садовых куполов ухаживают серебряные филины и поют золотые механические соловьи. Дабаран остался в стороне от ужасов эпохи Падения Врат — планета не подвергалась массированным бомбардировкам, а у да́ров никогда не было флота, способного принять участие в полноценном космическом сражении. Когда война закончилась и наступила Долгая Ночь, главной целью да́ров стало обеспечение самодостаточности Дабарана, укрепление и улучшение биокуполов и борьба с ненавистью, нетерпимостью и взаимной подозрительностью, ядовитым облаком окутавшими тогда весь Горизонт. Храмовый город Лотос стал местом заключения брачных и экономических союзов благородных семейств — главного инструмента укрепления хрупкого мира во имя прогресса и дальнейшего процветания планеты.

✱ ВЕЧНАЯ ЖАЖДА

Мир удалось сохранить и по сей день, но с недавних пор в отношениях да́ров неожиданно возник новый камень преткновения — вода. Водные ресурсы (в основном подземные реки и источники) в изобилии встречаются лишь в экваториальных долинах Дабарана, а в горах, где расположена большая часть оазисов и дворцовых биокуполов, климат более засушлив, и до водоносных слоёв можно добраться лишь при помощи глубокого бурения. В этих условиях возник довольно крупный и весьма прибыльный рынок прав собственности на воду, где платой за доступ к скважине или трубопроводу может служить как денежный, так и брачный капитал, но молодым да́рам и да́ри, у которых нет ни того ни другого, всё чаще приходится добывать живительную влагу для своих куполов силой оружия.

ЗЕНИТИЙСКАЯ САМОНАДЕЯННОСТЬ

Не так давно Консорциум в лице Колониального агентства и компании «Парр» начал проявлять коммерческий интерес к плодородным низинным почвам планеты. С разрешения владыки Лотоса, эмира да́р Караба́ха, на склонах долины Йёва зенитийцы разбили несколько гигантских мультиферм. Насосные станции и колоссальные сельскохозяйственные машины принялись медленно, но верно осваивать долину, несмотря на протесты тех, кто считает этот процесс скорее уничтожением — из-за эрозии почв и изменения микроклимата долины окрестные эмираты уже начали страдать от губительных пылевых бурь. Кроме того, ходят слухи, что предприятие с фермами является просто прикрытием, и на самом деле зенитийцы пытаются пробурить подземный ход к Шраму, который находится неподалёку, к северу от Йевы — зачем ещё размещать в долине штурмовые бригады «Парр-Нестеры» в полной боевой готовности?

ДАБАРАНСКОЕ МИРОЛЮБИЕ

Дабаранцы — народ спокойный и миролюбивый. Именно этот фактор сыграл не последнюю роль, когда Круг Неприкаянных подыскивал на просторах Горизонта тихое ме-

Водовоз набирает свой драгоценный груз из подземных цистерн оазиса Кау'ро



ВОДЯНЫЕ ВОЙНЫ

Семья княгини дари Эварьидес на протяжении многих поколений владела обширными территориями в северных пустошах Дабарана. Богатейшие подземные запасы пресной воды позволяли трём её куполам процветать, в то время как окрестные эмираты медленно погибали от засухи. Сплотившись под началом паши д'ар Бхоти, эмиры заключили контракт с небольшой частной военной компанией. Перед наёмниками была поставлена задача захватить и удержать контроль над насосными станциями дари Эварьидес. Однако оказалось, что шпионы и дипломаты княгини недаром пьют свою воду — к моменту начала конфликта она успела заключить военный союз с неким внешним игроком, получив через него доступ к современным системам обороны, лучшим наёмникам и новейшим оружейным технологиям. Война, в ходе которой уже было уничтожено два купола, постепенно набирает обороты, грозя вот-вот перебраться через горы, отделяющие северные пустоши от южных экваториальных низменностей. Многие аналитики справедливо полагают, что, переступив этот порог, конфликт окончательно выйдет из-под контроля.

стечко, где мог бы обосноваться их культ. Некоторое время казалось, что Круг станет фракцией, которая обеспечит Дабарану пропуск в высшую лигу межзвёздной политики, но этим надеждам не суждено было сбыться: Неприкаянные монахи стали частью Церкви Ликов и единственным рычагом влияния дабаранцев на Совет фракций остались их представители в Синоде Гератов. Впрочем, пока на Дабаран продолжают прибывать большегрузы с Куа и Майры, большая политика заботит даров меньше всего.

Приверженность миролюбию проявляется на Дабаране и в повседневной жизни, по крайней мере, в повседневной жизни дабаранской аристократии, умеющей высоко ценить мастерство художников, философов, математиков, механиков и часовщиков. Многие владыки оазисов и садовых куполов практикуют искусство ботаномеханики — превращения деревьев и кустарников в произведения искусства при помощи ножей, ножниц и биоконструкторов. И хотя жизнь плебеев, влачащих своё печальное, почти рабское существование в суровых условиях высокогорных долин и подземных комплексов дворцовых куполов наполнена не миролюбием, а непрерывным и тяжким трудом, редкие голоса недовольных теряются на фоне большинства, склонного мириться со своей участью и даже усматривать в ней своё предназначение.

ПЛАНЕТА ДАБАРАН

Дабаран — планета контрастов: её экваториальные низменности богаты и изобильны, а горы и пустыни почти безжизненны. Главная проблема пустынь и высокогорий — колебания температур. Несмотря на работу климатических установок дэров, уровень парниковых газов пока позволил лишь снизить уровень среднесуточных колебаний до 60°C и немного смягчить опаляющую летнюю жару и леденящую зимнюю стужу. Естественно, в подобных условиях сельскохозяйственная деятельность возможна лишь при наличии биореконструированных растений и животных или искусственных купольных оазисов.

В низинах климат значительно мягче и стабильнее — именно здесь находятся природные, не купольные оазисы, фермы, крупнейшие города и единственный на планете океан.

РЖАВЫЕ БУРИ

В горах и пустынях регулярно случаются бури, которые местные жители называют не иначе как «гневным оком Судьи». Главной отличительной особенностью этих бурь являются переносимые ветром частицы оксида железа, которым так богаты пески многих северных пустынь, — трущиеся друг о друга микроскопические железные песчинки постепенно накапливают статический заряд, поднимаются в атмосферу, и, сформировав мощный грозовой фронт, губительным многодневным суховеём обрушиваются на экваториальные низменности и горные долины. Заряженные частицы настолько малы, что рано или поздно проникают внутрь любых транспортных средств и экзостроительств, даже орбитальных челноков и космических кораблей. Усовершенствование алгоритмов прогнозирования ржавых бурь и расширение системы раннего оповещения населения — одно из приоритетных направлений работы Даддайского Математического Института.

ОБЛАЧНЫЙ ГОРОД

Эмират Дэри Шарих — поистине уникальное владение. Свои дворцовые купола эмира Юсифа дэри Шарих возвела на гигантской гравитонной платформе, парящей над водами экваториального океана. Летящий остров, наречённый Облачным Городом, стал излюбленным местом встречи богатейших азартных игроков Дабарана, а затем и всего Горизонта. На его территории регулярно проводятся гонки на гравилётах, шахматные турниры и другие состязания. Запах больших денег с лёгким привкусом порока привлёк к Облачному Городу пристальное внимание Синдиката, который быстро опутал его сетью своих посредников и агентов.

ШРАМ

Все жители Дабарана почитают Лотос главной святыней планеты. Храмовый город был выстроен Неприкаянными монахами подле таинственного Шрама, гигантской расселины,

ЧЕЛНОКИ И КАРАВАНЫ

Дабаранцы предпочитают путешествовать с шиком. Небольшие роскошные челноки с богатыми нанимателями на борту регулярно снуют между крупнейшими оазисами, купольными городами и дабаранской орбитой. Космическим кораблям разрешено совершать посадку только в крупных космопортах, как правило, расположенных на значительном удалении от оазисов и городов. Наиболее богатые из дэров считают излишнюю спешку недостойной их высокого положения, предпочитая путешествовать неторопливыми наземными караванами. В экваториальных низинах такой караван обычно состоит из гравилёта, больше напоминающего крохотный летающий дворец, вслед за которым следует целая процессия компаньонов, слуг и придворных верхом на алгольских слонах и чистокровных майранских скакунах. Пустынные и горные дэры роскошным гравилётам предпочитают не менее роскошные вездеходы-колёсники в сопровождении свиты транспортных средств попроще, с высоты птичьего полёта напоминающих муравьёв, копошащихся вокруг своей королевы.

ДЕЗДЕМОДУ

В холодных пустошах Дабарана водятся неторопливые гиганты-дездемоду. С древнейших времён Неприкаянные монахи города Лотос считали их воплощением мудрости и невозмутимости. Однако в последние циклы над этими существами нависла нешуточная угроза: сразу в нескольких системах Горизонта вдруг возникло поверье, что рога дездемоду являются сильнейшим афродизиаком. Естественно, нашлись охотники, взявшиеся удовлетворить возникший спрос. Их жертвами уже стали несколько небольших стад дездемоду. На Дабаране охота на дездемоду считается преступлением, и латифы жестоко расправляются как с браконьерами, так и с контрабандистами, перевозящими добытые рога.

НЕФРИТОВАЯ ОБЕЗЬЯНА

К югу от города Меркаб-аль-Кур простираются привольные Гальра́дские степи, обширные пустоши, поросшие жёсткой и выносливой биореконструированной травой. Местные кочевники рассказывают друг другу истории о статуе, вырезанной из чистого нефрита, камня, который не встречается в недрах планеты Дабаран. Согласно этим историям, статуя изображает Царя Кара́ка, духа природы в облике гигантской обезьяны, который спит, но обязательно пробудится, когда племенам будет грозить смертельная опасность извне. Так, например, недавние происшествия на раскопках под патронажем зенитической компании «Марка́д», идущих в Меркабском ущелье (поломки оборудования, пропажа рабочих, перебои со связью и т. п.), кочевники не чем иным как предупреждением от Царя Степей.

СОЛОВЬИ И ШАХМАТЫ

Дабаранцы славятся мастерством в создании тонких механизмов и различных изящных вещей, будь то собранные по индивидуальному заказу гравилёты «Метри́», тончайшей отделки одежды от портновского дома «Иль-Аа́ль» или соловьи от величайшего мастера-часовщика Горизонта, прославленного Гарбира́на. Эти заводные певчие птички, искусно собранные из множества мельчайших колёсиков и пружин, весьма популярны в высшем свете и считаются дорогим и очень изысканным подарком.

Дабаранские шахматы — это усложнённая разновидность обычных шахмат, доски для которых принято украшать орнаментами и инкрустациями в духе интерьеров дворцовых куполов.

вулканические глубины которой ещё только предстоит измерить и изучить. Говорят, что Шрам может быть делом рук Зодчих, но пока никому не удалось найти никаких вещественных доказательств, которые могли бы подтвердить эту гипотезу. В глубинах этого ущелья уже успели бесследно исчезнуть несколько отважных исследователей, и для того, чтобы раз и навсегда разрешить все загадки Шрама, «Фонд» недавно отправил на место полноценную ксеноархеологическую экспедицию.

ДА́Р БАРИ

Неофициальной столицей экваториальных низин и всего Дабарана является раскинувшийся на берегу моря Ба́ри́ одноимённый город. Благородные дамы и господа стекаются в Дар Бари, чтобы заключать союзы и улаживать споры под согревшими солнцем сводами набережной, выстроенной по приказу эмира Рамала́на. Сам город возведён на склонах высокой уступчатой горы, и его белоснежные жилые кварталы, виллы и дворцы, утопающие в зелени оливковых садов и кедровых рощ, венчают обрывистые прибрежные утёсы на много километров вокруг. Лишь у подножия города широкие проспекты уступают место узким улочкам, а роскошные строения — невысоким домикам из красного, бурого и белёного кирпича. Чтобы не портить грандиозный вид, космопорт и кварталы плебеев, обслуживающих все нужды постоянно проживающих и временно пребывающих в Дар Бари аристократов, расположены за горой, у подножия её северного склона.

✱ ЗАКОН ЛАТИФОВ

Лати́фы — планетарная полицейская структура, представители которой следят за соблюдением закона на Дабаране, патрулируя города и экваториальные низменности на великолепных скоростных гравилётах, с которыми сравнятся, пожалуй, лишь некоторые образчики засекреченных технологий Совета. В основном лати́фы заняты поддержанием порядка в кварталах плебеев, среди которых множество иммигрантов со всего Дабаранского Кольца, а после городских беспорядков в Лотосе пару циклов назад лати́фы лишь удвоили свою бдительность (к тому же до них дошли слухи, что на Дабаран прибыли агитаторы и подпольщики из самого Конгломерата).

✱ ПАРУСНЫЙ ДВОРЕЦ

Парусный дворец — одно из восьми чудес Горизонта — возведён в высокогорной пустыне неподалёку от Дар Бари. Дворец представляет собой гигантский небоскрёб со множеством террас, мачт и шпилей. Каждый день слуги поднимают и спускают на них специальные паруса, благодаря которым дворец под порывами пустынного ветра медленно и величественно вращается вокруг собственной оси. Когда скончался султан Сакáм да́р Бари, целый цикл на мачтах дворца поднимали полотнища чёрного цвета. Сегодня траур окончен, но Парусный дворец по-прежнему служит мавзолеем для праха своего покойного господина.

САДААЛЬ

Жители Садааля — это первопоселенцы, придерживающиеся собственного толкования веры в Лики, причём настолько своеобразного, что посторонние считают его попросту абсурдным. Правители планеты используют религию как инструмент тотального контроля подданных, а глава их облачённого в маски клира, Верховный Ликократ Аримират, считается помазанником самих Ликов. Садааль — очень замкнутая система, и новости из внешнего мира, прежде чем попасть в местные СМИ, проходят строжайшую цензуру.

В этой двойной системе есть только две пригодных для жизни планеты, одна — на орбите Садааля, и еще одна — на орбите Бахрама. Ландшафты Садааля представлены в основном горами и засушливыми степями, а Бахрам почти целиком покрыт океанами, болотами и плодородными равнинами. Эмиграция из системы строжайше запрещена, и только несколько циклов назад Консорциуму и ещё нескольким торгово-промышленным организациям было позволено открыть на территории планеты свои филиалы.

ВОСЕМЬ ПРЕМУДРОСТЕЙ

Наиболее влиятельной организацией Садааля, вне всяких сомнений, является Амеша Спента, Восемь Премудростей. Эта коллегия первосвященников занимается толкованием слов Верховного Ликократа и де-факто управляет всеми аспектами жизни планеты. Каждый из восьми амешей олицетворяет один из Ликов и возглавляет собственную секту, посвящённую почитанию этого Лика в том виде, в каком это принято на Садаале. Единственный Лик, не представленный в Амеша Спента, это Незримый, или, как его именуют сами садаальцы, Неназываемый.

Главная цель амешей — расширение и укрепление собственного влияния. Всевозможные институты, бюро и департаменты расширяются и сокращаются, жрецы зарабатывают и теряют репутацию — закулисная борьба ведётся непрестанно и безжалостно, и страдают от неё в первую очередь простые люди.

✱ ПРИЗРАКИ В НОЧИ

Лик Незримого, не представленного в Амеша Спента, олицетворяет Ангра Майну, садаальская тайная полиция, сотрудники которой называются «призраками». Главная цель существования этой структуры — обеспечение безопасности режима Верховного Ликократа Аримирата. Отступников и даже просто подозреваемых нередко вытаскивают из кроватей и из-за обеденных столов, выводят во двор

и казнят без суда и следствия прямо на глазах у соседей. Все знают, что любой может быть следующим, а если в твоей душе зародились сомнения в правомерности деяний «призраков», лучше оставить их при себе и привыкать жить в страхе до конца своих дней.

ПОДДАННЫЕ АРИМИРАТА

Садаальцы ведут суровую и чрезвычайно скромную жизнь: тяжело трудятся, чтобы прокормить свои семьи, носят талисманы, дважды в день — на рассвете и закате — возносят Аримирату хвалу за созданную им «великую и справедливую цивилизацию» и как минимум один раз в неделю встречаются со своим исповедником, чтобы рассказать ему обо всех своих деяниях, выслушать наставления и принять епитимью (совершить грех на Садаале не сложно — практически каждый аспект жизни простого гражданина регулируется законодательно, а любые «упаднические» развлечения попросту запрещены).

Жизнь на Бахrame имеет несколько заметных отличий — вчерашние фермеры перебираются в города, чтобы вкусить благ новой экономики, стремительно формируется средний класс, вокруг верфей и фабрик растут новые жилые кварталы, благодаря контактам с зенитийцами слепая приверженность идеологии Амеша Спента идёт на убыль, и граждане без страха смотрят в будущее.

ДАГАРАБ

Дагарабские верфи — центр власти Консорциума на планете Бахрам. Это предприятие располагается на Новой Земле — небольшом архипелаге, единственном месте в системе, где разрешено вести деятельность представителям инопланетных компаний. Сборка кораблей происходит в орбитальных доках, а деталями их обеспечивают наземные фабрики.

Жизнь в Дагарабе бьёт ключом, а в местной социальной иерархии гораздо больше нюансов, чем на Садаале и в других регионах Бахрама. В этом городе любой может как разбо-

ПРИСУТВИЕ КОНСОРЦИУМА

Многие садаалцы расценивают присутствие Консорциума в своей родной системе как оскорбление — по их мнению, Садааль нужен зенитцам только как источник природных богатств. В свите Наймы Тауд, главной представительницы Консорциума в системе, состоит множество учёных ликословов, занятых установлением добрососедских отношений с бахрамскими священнослужителями. Наима рассудительна и вдумчива как на словах, так и на деле, а её тайной и главной целью является расшатывание садаальского религиозного тоталитаризма путём постепенного углубления и обострения разногласий между ликократами Амеша Спента.

гатеть, так и обнищать, и Новая Земля — единственное место Садааля, где такое вообще случается. Ещё один признак ослабления власти Амеша Спента над Новой Землёй — это стабильный рост инопланетного населения архипелага (в основном за счёт плебеев, прибывающих на Дагараб в поисках работы на фабриках и орбитальных верфях).

ВЕТРА НАМТАРА

На юге Бахрама, вдали от его крупнейших городов, простираются бескрайние поля обугленных и безжизненных руин. Это всё, что кровавая эпоха Падения Врат оставила от цветущих городов, возвышавшихся на берегах полноводных озёр, входящих в обширную акваторию моря Намтар.

Причина, по которой эти территории до сих пор заброшены, — это так называемые ветра Намтара. Большую часть времени воды моря и озёр пребывают в спокойствии, но несколько раз в цикл случаются страшной силы шторма, когда ветер поднимает в воздух радиоактивную пыль — ещё одно наследие Падения Врат, — и губительные ураганы сеют невидимую смерть над лесами, болотами и уцелевшими южными городами планеты.

АЛЬБАРЗ

У подножия высочайшего плато хребта Шимаш раскинулся Альбарз, столица Садааля. Этот каменный город является собой истинное произведение архитектурного и камнетёсного искусства: изящные башни пронзают небеса, широкие проспекты петляют меж исполинских зиккуратов, а берега глубоких ущелий соединяют ажурные мосты. Стены плато и ущелий пронизаны мириадами рукотворных залов, комнат и коридоров, от стен которых веет приятной прохладой даже в самые

АРИМИРАТ

Для жителей Садааля человек, которого показывают по телевидению как Верховного Ликократа Аримирата, — это бессменный лидер, отец нации, возродивший садаальскую цивилизацию после Падения Врат. Об Аримирате известно только то, о чём вещают с амвонов служители Амеша Спента, поскольку только они удостоены чести с ним встречаться и говорить. Большинство жителей Горизонта считает, что после смерти очередного Аримирата его место занимает кто-нибудь из амешей, кое-кто считает, что первый Верховный Ликократ до сих пор жив, а его долголетие обеспечивают неведомые артефакты или технологические устройства, но для простых садаальцев истина очевидна и непреложна: Аримирата бессмертен и будет править своим народом вечно.



жаркие дни. Альбарз буквально утопает в зелени — вдоль проспектов устроены аллеи, а на многочисленных террасах расположены гидропонные фермы и роскошные сады, из которых открываются потрясающие виды на пики Шима-ша. Город находится не только на земле, но и под землёй — в глубоких пещерных комплексах размещаются ткацкие и красильные фабрики, солеварни и заводы по производству всевозможных растительных масел. Альбарз — административный, религиозный и экономический центр системы. Несколько кварталов целиком занимают ведомства и институты столичного бюрократического аппарата — царство писцов и архивариусов.

✱ ОТКРЫТЫЙ ГОРОД

К городскому планированию в Альбарзе подходят не менее строго, чем к вопросам религии и ликословия. Главным принципом является эффективное использование любого доступного участка пространства — создание мёртвых, неиспользуемых зон строжайше запрещено. Однако не стоит думать, что город похож на гигантскую ловушку для клаустрофобов — большие открытые пространства считаются вполне допустимым и даже необходимым элементом городского пейзажа.

За городское планирование отвечает сразу несколько институтов, задачей которых является сохранение изначальной эстетики Альбарза при внедрении новых конструкторских решений и идей. Для того чтобы просто пробить ещё одно окно в стене квартиры, её жилец должен обить пороги нескольких ведомственных учреждений и, конечно, получить, заполнить и заверить бесчисленное множество всевозможных бланков, справок и документов.

МАСКИ И ТРАДИЦИИ

Традиции — ключевое слово садаальской культуры. Приверженность прошлому настолько сильна, что вряд ли стоит удивляться привычке садаальцев с неприятием относиться к любым нововведениям. Скажем, садаальская традиция носить маски зародилась ещё в эпоху Падения Врат, когда из-за глобальных изменений климата в результате ядерной бомбардировки южных городов по всей планете начали свирепствовать непрекращающиеся песчаные бури, из-за которых респираторы и противогазы стали обязательным элементом гардероба любого человека, хотя бы изредка появляющегося под открытым небом. Со временем эти защитные маски приобрели сакральный смысл и стали своеобразным символом возрождения садаальской цивилизации. Сегодня масочных дел мастера пользуются в обществе огромным влиянием, и даже клиру приходится время от времени потакать их капризам.

Маска, которую носит садаалец, является индикатором его социального положения: священники и влиятельные чиновники носят полные маски, вырезанные из кости, серебра или декоративного камня, украшенные орнаментальными узорами и инкрустированные драгоценными камнями и металлами. Управляющие нижнего звена облачаются в расшитые матерчатые полумаски, а простые рабочие — в разрисованные бумажные личины, скрывающие рот, нос и нижнюю часть лица.

ТЫСЯЧА ЯЗЫКОВ

На Садаале зени можно услышать разве что на Новой Земле. В Альбарзе говорят исключительно на садаальском и его многочисленных наречиях. С иноземцами садаальские священники и дипломаты обычно общаются при помощи переводчиков — на Садаале считается хорошим тоном хотя бы делать вид, что не понимаешь на зени ни единого слова.

Многолюдный город Дагараб, планета Бахрам



ЗАЛОС

Залосом, родиной Мученика, правит Орден Неприкасаемых, пользующийся двоякой репутацией: одни знают его представителей как ликобоязненных верующих, всегда готовых помочь ближнему в беде, а другие — как беспощадных кровожадных фанатиков. О Залосе известно немного, поскольку Орден всегда строго оберегал границы своей системы от посторонних.

Те крохи информации о Залосе, которыми люди всё-таки располагают, — это, как правило, трижды перевранные слухи и рассказы тех, кому удалось побывать в Городе Иноземцев. Залос — двойная система, в которой имеется только две густонаселённых планеты: Залос (Залос-А) и Захидан (Залос-Б). Когда-то их было три, но в эпоху Падения Врат Бенагий подверглась опустошительной орбитальной бомбардировке, и разразившаяся экологическая катастрофа сделала её непригодной для жизни. Кроме того, в системе имеется несколько лунных колоний (в том числе знаменитый Каррмеррак на орбите той самой Бенагии) и множество космических станций.

Правит Орденом Неприкасаемых Страстная Курия — совет непрестанно сменяющих друг друга священников, монахов, гроссмейстеров и старейшин. Ходят слухи, что, принимая решения, они прислушиваются к пророчествам и знамениям, явленным в ходе древних религиозных ритуалов. Так это или нет, но именно Курия является доминирующей политической силой системы, и её волю исполняют беспрекословно.

ТЕРНОВЫЙ ПОХОД

Самый масштабный конфликт в системе Залос — это захиданская ересь. Причиной её стали лжепророки, вняв словам которых, большая часть населения Захидана отвергла милость Мученика и обратила оружие против своих же бывших единоверцев. Кровопролитная война давно охватила всю планету, и, когда стихают полномасштабные фронтовые операции, в дело вступают диверсионные группы и партизанские отряды. Несмотря на то, что Орден тратит на этот терновый поход большую часть своих оперативных ресурсов, война пока далека от завершения — обе стороны конфликта располагают антивещественным оружием, боевыми големами и доступом к засекреченным бионическим технологиям, что в значительной степени уравнивает силы участников. Если бы не блокада Захидана, агенты еретиков уже давно бы добрались и до Залоса.

ПОД ВЗОРОМ МУЧЕНИКА

Сердцем любой крупной общины — прихода — на Залосе является большой монастырский комплекс, играющий роль административного и религиозного центра региона. Такой комплекс, как правило, надёжно укреплён, а в его стенах может проживать несколько сотен членов Ордена. Каждый день все прихожане первым делом направляются к монастырю, чтобы принять участие в молебне и ритуале самобичевания в честь Мученика. Архитектура Залоса характеризуется каменными строениями (в первую очередь минаретами), высокими остроконечными крышами домов, узкими улицами и почти полным отсутствием больших открытых пространств типа парков и площадей. До войны Залос и Захидан были похожи как братья, но сейчас большая часть некогда многолюдных захиданских улочек лежит в руинах.

Впрочем, некоторые вещи в жизни залосцев и захиданцев так и не изменились: молебны и самобичевание остаются обязательными ежедневными ритуалами, а вероучение продолжает определять все аспекты общественной и личной жизни человека, будь то семейные отношения, работа или военная служба.

СТАНЦИИ ТИПА «ХОРАЛ»

Участия в захиданском терновом походе удалось избежать лишь нескольким сектам Ордена, но для этого им пришлось перебраться в космос. Одной из таких курьёзных сект является культ Гимнов Светопреставления. Его служители построили в системе Залос восемь космических станций типа «Хорал». Сменяя друг друга, певцы и флагелланты круглые сутки проводят в специально сконструированных акустических залах станций, и великолепное многоголосье религиозных гимнов, перемежающееся бессвязными экстатическими воплями самобичевателей, во славу Мученика транслируется на всю систему по всем доступным частотам. Редким гостям Залоса приходится отключать автоматический приём входящих передач, чтобы избежать этой невыносимой какофонии.

АПТЕКА КИЕНАРА

Орден Неприкасаемых известен своим неоднозначным отношением к наркотикам и терпимостью к культам типа Детей Киенара, члены которого воспринимают реальность исключительно сквозь призму беспробудного наркотического дурмана. Дети Киенара контролируют оборот растений, грибов и минералов, которые служат сырьём для изготовления специй и наркотиков. Сердцем культа является космическая станция, которая называется «Аптекой Киенара» и находится на дальних рубежах системы Залос-А. В преступных кругах Горизонта имя этой станции овеяно громкой, почти легендарной славой. И хотя качество тамошней продукции соответствует высочайшим стандартам, о самой станции такого не скажешь — слишком уж многим искателям химического блаженства прогулка по её тёмным коридорам стоила не только кошелька, но и жизни.

КАРРМЕРРАК

Ближайшей к вратам Залоса обитаемой планетой является спутник безжизненной Бенагии, Каррмеррак. С тех пор как Орден закрыл транзит через Залос, эта луна — единственное место в системе, где чужеземцы имеют право заниматься торговлей. Сам город являет собой ряд куполов, выстроенных друг за другом в форме Серпа Мученика, одного из наиболее сакральных символов Ордена Неприкасаемых. Атмосфера самого Каррмеррака холодна, лишена кислорода и непригодна для дыхания.

КУПОЛА

Коммерческий район расположен в самом большом куполе Города Иноземцев, Рынок Туманов — во втором по величине. В третьем куполе размещены храмы, монастырский квартал и сооружения военного назначения. Колокола и соборные гимны, звучащие под сводами монастырского купола, через динамики эхом разносятся по всему городу, созывая на молитву как местных жителей, так и заезжих торговцев и путешественников — в Город Иноземцев допускаются только верующие, ежедневно возносящие Ликам все положенные молитвы. Четвёртый купол был разрушен в результате атаки группы террористов-смертников (судя по всему — захиданских еретиков). В пятом и шестом куполе находятся оранжерея Ассира и Оссуарий № 11¹.

✱ КОСМОПОРТ ВО ИМЯ МУЧЕНИКА

Культура Ордена Неприкасаемых целиком и полностью строится вокруг поклонения всемогущему Мученику — все остальные Лики суть лишь Его бледные и бессмысленные отражения, так что Орден требует, чтобы все гости Города Иноземцев выказывали Мученику должное уважение. В любой часовне любопытствующий чужестранец может побеседовать со священником, всегда го-

¹ Оссуарий (лат.) — ко́стница. Ёмкость или помещение для хранения скелетированных останков.

«МОЛОТ МУЧЕНИКА»

Тяжёлый крейсер «Молот Мученика», постоянно находящийся на геостационарной орбите прямо над Городом Иноземцев, служит зримым воплощением мощи космического флота Ордена. Сияющие купола надстроек, зубчатые парапеты боевых палуб, богато украшенные орудийные башни — величественная громада «Молота» поистине внушает трепет.

ВЕНЕЦ МУЧЕНИКА

Солнце Залоса-А подвержено периодическим вспышкам активности, в ходе которых можно наблюдать значительное усиление интенсивности солнечного ветра и могучие протуберанцы, которые зазубренной полупрозрачной короной венчают пылающее в чёрной пустоте светило. Иерархи Ордена называют этот феномен Венцом Мученика. Те, кто считает Неприкасаемых сборищем опасных фанатиков, убеждены, что самые сумрачные свои пророчества старейшины Ордена бормочут именно под влиянием зловещих эманаций Венца.

товым наставить заблудшего собрата на путь истинной веры. Талисманы и ритуалы, связанные с почитанием других Ликов, не запрещены, но любой молебен или другой религиозный обряд обязательно должен завершаться молитвой Мученику.

✱ Залы Коразана

Купцам, посещающим систему Залос, разрешено торговать только в коммерческом квартале Города Иноземцев и только с купцами, имеющими особое разрешение Ордена, — любой негоциант, вздумавший вести дела напрямую с магазинами и лавками Рынка Туманов, будет немедленно депортирован без дальнейших разбирательств. Большая часть оптовых сделок на Каррмерраке заключается в залах Коразана — многоэтажном комплексе складских и торговых помещений, играющем роль своеобразной буферной зоны между территорией космопорта и коммерческим районом.

✱ Рынок Туманов

Рынок Туманов расположен под сводами второго по величине купола Города Иноземцев. Своё название этот базар получил благодаря туманной дымке, из-за которой центральная часть рынка и её ближайшие окрестности напоминают лениво бурлящее молочное озеро. Сам Рынок представляет собой запутанный клубок узких переулков, крохотных площадей и двух-трёхэтажных лавочек и магазинов. Это едва ли не единственное место в системе, где гости со всего Горизонта могут спокойно пообщаться с местными жителями, отдохнуть в одной из небольших уютных кофеен, послушать уличных музыкантов, помолиться и поторговать, а местные жители, в свою очередь, имеют возможность посмотреть и приобрести товары, произведённые за пределами системы Залос.

Челнок снабжения запрашивает посадку
в ангаре «Молота Мученика»



ОДАКОН

Одакон — это разбитый памятник безумной эпохе Падения Врат, и по собственной воле посещают его разве что транзитные корабли, направляющиеся с Куа на Майру или обратно, да вконец отчаявшиеся бедолаги, решившие искать богатства и славы в этой разрушенной системе.

Когда-то Одакон был одной из первых колонизированных первопоселенцами систем Третьего Горизонта, богатым и многолюдным сообществом с передовой промышленностью, и даже начавшаяся война, казалось, обойдёт его стороной, но надеждам было не суждено оправдаться — Одакон погиб в пламени последней, самой разрушительной битвы эпохи Падения Врат.

МЁРТВАЯ СИСТЕМА

Вокруг Одакона вращается три планеты (Сетлён, Рүза и Кáйна) и пояс астероидов на месте разрушенной четвёртой. Ни на одной из планет нет крупных городов, и даже компании Консорциума давно считают систему бесперспективной — всему виной её удалённое местоположение и многочисленные опасности межпланетной навигации. Впрочем, именно это привлекает на Одакон самых бедовых вольных торговцев и представителей теневых отраслей экономики Горизонта. Ни одна из фракций не поддерживает здесь хоть сколько-нибудь значительного присутствия, а всё население системы рассредоточено по нескольким небольшим колониям и независимым космическим станциям.

✱ Опасности Одакона

Ни для кого не секрет, что большинство кораблей старается избегать маршрутов, пролегающих через Одакон, опасаясь не только чисто физических угроз вроде пиратов и древних боевых автоматов, но и трудностей навигации в пространстве системы. После уничтожения врат температура местной звезды заметно упала, а вполне заурядная гравитационная карта системы превратилась в настоящее минное поле непредсказуемых гравитационных аномалий. Вместе со звездой утратили стабильность и врата. Иными словами, лишь опытному экипажу под силу миновать Одакон целым и невредимым — в доках привратной станции регулярно простаивают на приколе корабли, капитаны которых, не сумев справиться со своими навигационными системами, вынуждены дожидаться бывалых караванщиков.

✱ Космическая станция «Кобан»

Если в Одаконе и есть структура, которую можно назвать административной, то это привратная станция «Кобáн». Почти пять сотен людей называют её своим домом; все они проживают в периферийных отсеках станции, предпочитая экономить ресурсы на обслуживании неиспользуемых центральных помещений. Вход в неиспользуемые отсеки запрещён, однако проследить за исполнением этого правила весьма непросто. Полицейские функции исполняет отряд вершителей, но истинным залогом порядка служат расквартированные на «Кобáне» воины-мученики из охраны Инашáра Делиóна, полномочного посланника Ордена Неприкасаемых в Одаконе, и гарнизон легионеров, представляющих интересы Консорциума. Сердцем станции служит Зал Колониального агентства, где путешественники могут спокойно заниматься делами или просто отдыхать, коротая время в местной чайхане.

✱ Сортировочная станция «Экрон»

«Экрóн» — это космическая станция на орбите Сетлена, представляющая собой, по сути, мощную рельсовую пушку длиной около пяти километров и диаметром «ствола» порядка двухсот-трёхсот метров. «Экрон» играет важную роль в экономике системы. Из-за мощного гравитационного поля Сетлена большие грузовые корабли не имеют возможности транспортировать руду непосредственно с поверхности планеты и её лун. Вместо этого драгоценный груз челноками и малыми кораблями доставляют на «Экрон». Там руду упаковывают, помечают передатчиком, а затем заряжают полученный «снаряд» в рельсовую пушку и выстреливают им в открытый космос, где его уже ожидают корабли покупателей и перевозчиков.

✱ Пояс Пепла

Пояс Пепла — это плотное поле астероидов, расположенное на солнечной орбите сразу за одаконскими вратами. Состоит оно из останков Матúша, четвёртой планеты Одакона, уничтоженной в решающей битве Падения Врат, и обломков погибших в этом сражении армاد.

ПОСЛЫ

На станции «Кобан» размещены посольства всех фракций Совета — главным образом затем, чтобы не дать Вольной лиге прибрать к рукам всю экономику Одакона. Послы регулярно совещаются друг с другом по важным для системы вопросам (например, какие меры предпринять для борьбы с особо распоясавшимися пиратами и т. п.). Эти совещания обычно происходят в формате светского мероприятия — званого вечера с хорошей едой и дорогими напитками. Без всякого рода политических интриг дело, конечно, не обходится, но им очень далеко до закулисных войн, ведущихся в более цивилизованных уголках Горизонта.

Пояс Пепла — настоящее золотое дно для космических мусорщиков и искателей приключений, однако среди обломков скрыты не только сокровища, но и многочисленные смертельные опасности: от полумифической Пепельной Плети до кроважадных пиратов, автоматических систем обороны и забытых минных полей. Впрочем, даже на беспокойных просторах Пояса изредка встречаются небольшие астероидные и космические станции.

❄ ЗАСНЕЖЕННЫЕ РУИНЫ КАЙНЫ

Планета Кайна покрыта льдом — крох солнечного света, едва пробивающегося сквозь Пояс Пепла, просто недостаточно, чтобы его растопить. На её поверхности находится множество заброшенных, но относительно неплохо сохранившихся строений и загадочных сооружений, но льды и коварный климат Кайны пока надёжно защищали их от вездесущих старателей и авантюристов. Конечно, амбициозные проекты по поиску артефактов и редких ресурсов уже существуют, и интерес к руинам на Кайне постепенно растёт, так что высадка людей на планету и новые конфликты на этой почве — всего лишь вопрос времени.

ПЕПЕЛЬНАЯ ПЛЕТЬ

Пепельная Плеть — это, пожалуй, одна из самых страшных одаконских легенд. Говорят, что эта сущность способна уничтожить корабль, буквально расщепив его на молекулы. Одни утверждают, что Пепельная Плеть — это самообучающаяся боевая машина, другие склонны верить, что речь идёт скорее об облаке рассеянных в пространстве нанитов-утилизаторов.

ИСТОРИЯ ГОРИЗОНТА

Летопись Третьего Горизонта — это долгая и весьма запутанная история, а достоверной информацией о первых двух Горизонтах сегодня располагают разве что хранители знаний ордена Драконитов да старейшины Ордена Неприкасаемых.

Чтобы лучше понять текущую ситуацию, следует знать, что стало причиной Падения Врат и конфликта между первыми двумя Горизонтами. Вся последующая информация предназначена исключительно для глаз ведущего!

ПЕРВЫЙ И ВТОРОЙ ГОРИЗОНТ

Первые два Горизонта были колонизированы человечеством задолго до открытия первых врат, ведущих к звёздам Третьего. Первым Горизонтом правил вечный Император аль-Ард (или Терры, как называли эту планету его подданные). Вторым Горизонтом правила Симметрия, каста мистиков, которая бежала от тирании Первого Горизонта и в самые сжатые сроки освоила Второй, запустив череду небольших, но хорошо подготовленных волн колонизации. Затем члены Симметрии утвердили своё главенство в политической системе Второго Горизонта и провозгласили независимость от власти Императора. К тому моменту, когда началась колонизация Третьего Горизонта, разногласия между первыми двумя Горизонтами переросли в полномасштабную и ожесточённую войну за территории и ресурсы, в пламени которой гибли планеты, звёзды и целые системы. К тому моменту, когда Первый Горизонт начал активно использовать в своих целях энергию Межзвёздной Тьмы, стало ясно, что конца этой войне не предвидится.

✱ Ключ к Горизонту

Третий Горизонт имел решающее стратегическое значение как для Императора, так и для Симметрии. Помимо природных богатств Третий Горизонт таил в себе ключ к дверям, ведущим в самое сердце неприступных владений Симметрии — узел пространственной связи в глубинах газового гиганта Зина. Секта, сегодня известная как Круг Неприкасаемых, изначально тоже была частью организации, которая впоследствии стала Симметрией. В период колонизации Третьего Горизонта её агенты быстро обнаружили несколько таких узлов, разбросанных по всему скоплению. Узлы пространственной связи способны обеспечивать психическую и физическую межзвёздную связь, технологические принципы и методы которой коренным образом

отличаются от тех, что использовали Зодчие при строительстве своих врат. При помощи этих узлов Неприкасаемые могли поддерживать контакт со своими собратьями-мистиками Второго Горизонта, но когда их пути разошлись, Круг забросил узлы и со временем попросту забыл об их существовании.

ХРОНОЛОГИЯ

ц. к.	События
≈ -1000	«Зенит» и «Надир» покидают Терру
≈ -900	В близлежащих к Терре системах начинают первые врата. Начинается колонизация самых многообещающих планет Первого Горизонта и исследование Второго Горизонта
≈ -600	Империя Терры провозглашает Первый Горизонт частью своих владений. Будущая Симметрия начинает колонизацию Второго Горизонта
≈ -500	Империя предпринимает ряд жестоких мер в ответ на набирающее силу движение за независимость Первого Горизонта. С благословения Императора начинается колонизация Третьего Горизонта
≈ -400	Империя провозглашает Второй Горизонт частью своих владений. Начинается война двух Горизонтов. Империя одерживает ряд военных побед, но упускает возможность развить успех. Конфликт переходит в позиционную стадию
≈ -350	На фоне усталости населения от дорогостоящей и кровопролитной войны Первый Горизонт охватывают антиимперские настроения. Войска Терры быстро топят вспыхивающие восстания в крови
≈ -300	На просторах Первого Горизонта зарождается организованное антиимперское движение. Лоялистская пропаганда немедленно обвиняет его членов в пособничестве врагу. Империя принимает решение использовать Межзвёздную Тьму в качестве оружия победы над Вторым Горизонтом

≈ -250	Понимая, что война на два фронта приведёт к неминуемому поражению, Император принимает решение захватить Третий Горизонт хитростью. Культ Искупления Назарима становится главным агентом влияния Империи на просторах Третьего Горизонта
≈ -200	Старые фракции Третьего Горизонта начинают подозревать Искупление Назарима в двойной игре, но междоусобные конфликты мешают им выступить против агентов Первого Горизонта единым фронтом
-120	Экспедиционный флот Империи прибывает в пространство Третьего Горизонта. Начинается эпоха Падения Врат. Междоусобные конфликты старых фракций по-прежнему мешают им объединиться против общего врага
-99	Перед лицом неминуемого вторжения Первого Горизонта старые фракции разрабатывают и начинают реализацию стратегического плана по изоляции Третьего Горизонта, целью которого становится разрушение врат, ведущих к другим Горизонтам
-98	Лишённый путей отхода имперский флот блокируют в системе Одакон и уничтожают в результате самой разрушительной битвы за всю историю Падения Врат
-5	«Зенит» прибывает в систему Дабаран



ПАДЕНИЕ ВРАТ

Камнем преткновения в войне Падения Врат была судьба Третьего Горизонта — останется ли он независимым или же будет стонать под пятой деспотичного правления Империи. Однако по мере развития конфликта этот главный вопрос был отодвинут на второй план, а его место заняла пёстрая и противоречивая масса менее глобальных проблем, которые тоже требовали решений. Кроме того, всю эпоху Падения Врат вполне можно считать фронтом ещё одной, теневой, войны между Первым и Вторым Горизонтом.

Разрушительное оружие, применявшееся в этой войне, оказалось способным уничтожить даже возведённые Зодчими врата. После победы над экспедиционным флотом Империи последние мосты, связывавшие когда-то два Горизонта, были целенаправленно сожжены Орденом Неприкасаемых, но некоторые узлы и внутренние врата были разрушены и повреждены задолго до окончания войны. Например, в системе Таоань (помимо врат в Хамуру и Ухару) имеются ещё одни, пустые, безжизненные и (как все считают) давно неактивные врата, которые когда-то соединяли Первый и Третий Горизонт.

ИСКУПЛЕНИЕ НАЗАРИМА

Вскоре после того, как закончилась эпоха Падения Врат, воинствующие подвижники Ордена Неприкасаемых обнаружили, что скверна проклятой Империи успела запятнать лик

Третьего Горизонта. Носителем этой скверны была фракция Искупления Назарима (см. далее), которая когда-то была сектой мистиков, посвятивших себя почитанию Танцора. Под влиянием Империи их учение постепенно изменилось, а Танцор преобразился в Зверя — самую тёмную и мрачную свою ипостась, ритуалы почитания которой как нельзя лучше соответствовали странным идеалам красоты и абсолютно-го нигилизма Первого Горизонта. Гуру Назарима стали учить своих последователей, что путь к абсолютной красоте и совершенству лежит через сознательное освобождение от оков морали и совести. Однако главная опасность была в том, что, принимая идеалы этого жестокого культа и погружаясь в пучину извращённых наслаждений, люди действительно открывали в себе сверхъестественные способности, источником которых служила сама Межзвёздная Тьма.

Отчаянные усилия дипломатов Ордена сумели сплотить фракции первопоселенцев в ещё одной, последней войне, в результате которой, как всем казалось, этот могущественный культ был уничтожен.

✱ ТЁМНЫЙ ФЕНИКС

Однако оказалось, что Искупление Назарима ожидало подобного исхода, и многим членам секты удалось избежать поимки или разоблачения. Затерянные горные долины Майры, пещеры в высокогорьях Алголя, маски садаальских бюрократов — последователи Назарима по-прежнему скрываются по всему Горизонту, ведут незримую теневую игру и копят силы, готовясь возродить былую мощь культа. Сектанты используют жуткие часовые некромеханизмы, так как верят, что эти артефакты подадут сигнал, когда придёт время действовать. В ожидании этого дня культ неустанно вербует новых сторонников, а его паутина теней медленно, но неуклонно растёт. К тому же после того, как пути Симметрии и Круга Неприкасаемых разошлись, а пророки Ордена Неприкасаемых отринули путь психомистицизма, чернокнижники Назарима получили возможность применять свои сверхъестественные способности, не опасаясь разоблачения.

ПРИБЫТИЕ ЭМИССАРОВ

Сразу после начала войны Симметрии и Империи узлы, соединявшие Первый и Второй Горизонт непосредственно, были уничтожены, поэтому в эпоху Падения Врат сторонники Симметрии использовали Третий Горизонт как перевалочный пункт, раскинув на его просторах целую сеть узлов пространственной связи, однако к концу той кровавой войны эта сеть была практически уничтожена — отчасти силами агентов Империи, отчасти — самими первопоселенцами, уставшими от того, что Третий Горизонт служит игрушкой в чужих руках.

Впрочем, нескольким узлам, раскиданным по самым захолустным уголкам Третьего Горизонта, удалось уцелеть, как это случилось, например, с двусторонним узлом в глубинах газового гиганта Зина. Симметрия до сих пор опасается,

что жители Третьего Горизонта сумеют получить к нему доступ и исказить Симметрию эманациями своих тёмных помыслов и фантазий.

Когда газовый тральщик потерпел крушение и совершил аварийную посадку на площадке узла, сокрытого в верхних слоях атмосферы Зина, члены Симметрии решили не упускать представившуюся им возможность. Величайшие из их провидцев погрузились в состояние вечного транса, чтобы души их прошли сквозь узел пространственной связи и вселились в тела незадачливых космоплателей. Это был крайне рискованный манёвр, потому что узлы никогда не были надёжным

средством связи, а расстояние до Зина и без того было слишком большим. Результаты, как и ожидалось, оказались неоднозначными. Лишь один из провидцев сумел сохранить рассудок и полный контроль над своим новым плотским вместилищем. Души всех остальных в той или иной степени успела запятнать Межзвёздная Тьма. Эмиссар, который пострадал меньше всех, отправился на «Кориолис» с тайным намерением направить действия тамошних правителей в нужное Симметрии русло и не допустить, чтобы люди раскрыли секрет истинной природы Эмиссаров или узнали о существовании спрятанного на Зине узла.

Группа исследователей приближается
к руинам Сах Куджанда



ЗОДЧИЕ

Без Зодчих (или, как их ещё называют, Предтеч) и выстроенных ими врат Третий Горизонт сегодня был бы совершенно иным, и его обитатели по-прежнему ощущают на себе их влияние. Никто не знает, кем были представители этой загадочной цивилизации. Существует множество гипотез, но все они сходятся только в одном — Зодчие исчезли, и случилось это много сотен тысяч циклов тому назад. Одни утверждают, что причиной было угасание и вырождение их вида, другие полагают всему виной непримиримую гражданскую войну, а третьи считают, что Зодчие просто достигли состояния, которое наиболее эзотерически настроенные учёные именуют трансценденцией.

ВПРОЧЕМ, КАКОЙ БЫ НИ БЫЛА природа и причина их исчезновения, творения Зодчих не исчезли вместе с ними. По всему Горизонту продолжают находить их артефакты, ассортимент которых варьируется от крошечных безделушек до циклопических сооружений, рядом с которыми бледнеют величайшие достижения человечества. Определённо, факт, что Зодчие превосходили людей во всех аспектах технологического прогресса, не вызывает сегодня ни малейших сомнений. А вот могут ли люди использовать технологии и артефакты Зодчих без вреда для себя — вопрос совершенно иного порядка.

К сожалению, обнаруженные на данный момент останки цивилизации Предтеч не позволяют даже приблизительно судить о внешности её представителей. Конечно, артефакты и руины, покрытые изображениями загадочных живых существ, уже находили и на Кайне, и на Куа, и на Менкаре, и на других планетах, но во-первых, никто не может утверждать, что это изображения самих Зодчих, а не каких-нибудь звероловцев типа скавара или некатр, и во-вторых, не существует никаких доказательств, что авторами изображений вообще были именно Зодчие или хотя бы их современники. Как бы то ни было, точно известно только одно — изображения, о которых идёт речь, были выбиты и вырезаны задолго до того, как на просторах Третьего Горизонта появились первые представители человечества.

ВРАТА К ИНЫМ МИРАМ

Самым известным наследием Предтеч являются, несомненно, межзвёздные врата. Без них человечество никогда не сумело бы так быстро заселить настолько далёкие системы. Несмотря на укоренившееся название, на деле врата напоминают скорее двумерное облако, а их «конструкция» не подразумевает ни замков, ни створок, ни каких бы то ни было других материальных элементов. «Фонд» называет врата структурами Матаба в честь Арóза

Матаба, учёного, создавшего первую математическую модель для вычисления координат и векторов прохождения сквозь врата.

Технология создания врат до сих пор остаётся загадкой как для инженеров, так и для теологов. Существуют вполне достоверные теории, описывающие механизм прыжка, но и они не объясняют, как именно устроены сами врата. Многие пытались разгадать эту загадку, но пока никто не сумел добиться успеха. Говорят, на некоторых научно-исследовательских станциях уже пытались воплощать определённые вратостроительные гипотезы на практике, но до сих пор подобные эксперименты неизменно приводили только к одному результату — гибели экипажа и полному разрушению станции в результате стремительно имплозивного коллапса.

Никто не знает, насколько обширными были владения цивилизации Зодчих. По большому счёту, тридцати шести систем Третьего Горизонта достаточно, чтобы полностью удовлетворить нужды даже очень многочисленного и технически развитого народа, но среди людей всегда были и есть мечтатели, которые грезят о вратах, ведущих к новым Горизонтам и системам, на планеты которых ещё не ступала нога человека.

ЖИТЕЛИ ГОРИЗОНТА И ПРЕДТЕЧИ

Многие люди сделали разгадку тайны Предтеч делом всей своей жизни. «Фонд» рассматривает её с научной точки зрения и стремится понять историю и технологию этой исчезнувшей цивилизации. Вольным торговцам и капитанам ближе чисто экономическая сторона вопроса: артефакты стоят кучу бирров, а самый простой способ их отыскать — это понять, что двигало теми, кто их создавал. Конечно, кое-кто предпочитает держать своё мнение о Зодчих при себе: например, никто не знает, как концепция разумной нечеловеческой жизни вписывается в ортодоксальную религиоз-

ную картину мира Ордена Неприкасаемых, да и позиция Драконитов в вопросах, касающихся Предтеч, до сих пор остаётся загадкой, служа предметом самых диких сплетен и спекуляций. Однако на просторах Горизонта существуют и те, кто придерживается в отношении Зодчих самых радикальных, причём зачастую кардинально противоположных взглядов.

✱ ПЛАЩАНИЦА ФЕЙСАЛА

В состав Ордена Неприкасаемых входит Плащаница Фейсала, небольшая воинствующая секта, которую считают экстремистской даже самые фанатичные из мучеников-венценосцев. Члены этой секты верят, что использование артефактов Зодчих есть худшая из возможных ересей и что именно путешествия сквозь врата привели к тому, что Мученик в гневе отвернулся от своей смертной паствы. Главное, к чему стремится секта, — это уничтожение врат, и на алтарь этой священной миссии каждый из них готов без раздумий положить даже собственную жизнь. Кое-кто из членов Страстной Курии на всякий случай тайно «прикармливает» эту секту, но даже могущественные иерархи Ордена вряд ли рискнут открыто

выступить в поддержку её сумасбродных идей. Умеренные же фракции Ордена и вовсе пристально следят за любыми действиями членов Плащаницы — блокада блокадой, но полная самоизоляция Залоса в их планы никак не входит.

✱ Ключники

На Куа существует тайное общество Ключников, людей, которые, как говорят, почитают Зодчих превыше самих Ликов. Существование общества — факт известный, но большинство людей считает его членов просто безобидными чудаками. Кое-кто, впрочем, полагает, что в общество Ключников входят члены нескольких могущественных зенитийских семей, а это значит, что у этой организации имеется весьма значительное политическое влияние.

Учение Ключников гласит, что Зодчие не покидали Горизонт, а до поры скрылись в непостижимых глубинах пространства по ту сторону врат и выжидают, наблюдая за тем, как человечество распоряжается их великим наследием. Члены общества верят, что однажды Зодчие вернуться в свои владения, и истинно верующие (к числу которых Ключники относят, естествен-





но, себя самих) вознесутся на высший уровень существования и обретут вечное блаженство, а всякий, кто отринет истинное учение, сгорит в очищающем пламени великого воздаяния.

Разумеется, вся эта информация есть священная тайна, которую достойны хранить лишь полноправные члены общества, и Ключники прекрасно знают, что если эта тайна будет раскрыта, о прежней спокойной жизни можно позабыть: Гегемония никогда не потерпит в своих рядах столь вопиющих отклонений, Церковь Ликов объявит их еретиками, а если ими заинтересуется Орден Неприкасаемых, то на членов общества неизбежно обрушится череда ужасных «несчастных случаев».

ЧУДЕСА ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

Загадочные руины и монументы Зодчих разбросаны по всему Третьему Горизонту. Путешественники то и дело натываются на необыкновенные космические и планетарные феномены и невиданные диковины, которые вполне достойны именоваться чудесами.

✱ Куанский Монолит

Куанский Монолит многие считают творением Предтеч, но никто точно не знает, был ли он когда-то частью древнего города, памятником в честь какого-то знаменательного события или служил каким-то иным, совершенно неведомым и непостижимым целям. Титаническая башня Монолита возвышается над окружающим его Конгломератом как гномон огромных солнечных часов. С балконов и галерей Небесного Города его тень и вправду кажется стрелкой, медленно ползущей по циферблату расчерченного на кварталы мегаполиса. Тень Монолита является объектом множества местечковых предрассудков и суеверий.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ КАМИЛИИ

Все знают, насколько заметное место занимает куанский Монолит в религиозной жизни местных племён, но секта Церкви Ликов, члены которой называют себя Последователями Камиллии, превыше всего почитают его тень. Последователи — аскеты-самобичеватели, непрестанно бредущие по улицам Конгломерата, стремясь никогда не покидать тени циклопического обелиска. Они учат, что физическая боль приближает человека к Ликам, и рассматривают время как величайшую из загадок мироздания. Сектанты утверждают, что Лики в своей бесконечной мудрости и доброте некогда даровали им тайный нумерологический шифр, при помощи которого величайшие из пророков культа способны безошибочно пророчить прошлое, настоящее и будущее Горизонта.

✱ **МЕНКАРСКИЙ МОНОЛИТ**

Куанский Монолит принадлежит Зенитийской гегемонии, и ни один здравомыслящий человек не станет этого оспаривать, но со вторым, менкарским, Монолитом, дело обстоит несколько иначе. Менкарский Монолит, как и цитадель Гегемонии, огромен и достигает четырёх километров в высоту, но сам он, к превеликому сожалению учёных, находится в куда более бедственном техническом состоянии. Впрочем, несмотря на некоторые незначительные отличия, одно можно утверждать совершенно точно — выстроил их один и тот же народ.

Как и его куанский брат, Монолит на Менкаре населён людьми, но вокруг него расстилаются только кишашие хищниками пустоши — неудивительно, что первоначальный энтузиазм первых колонистов Менкара угас, и многие из них решили не связывать свои судьбы с этой неприветливой планетой. Сейчас большая часть колонии лежит в руинах, а выжившие вынуждены ютиться в лачугах и чудом уцелевших строениях. Дело в том, что некоторое время назад менкарский Монолит внезапно пришёл в движение, осел и покосился, а под обломками разрушенных землетрясением домов погибло несколько тысяч человек. Накренившийся Монолит сегодня активно используется как символ человеческого безрассудства и довод в пользу того, что руины Зодчих лучше оставить в покое.

Никто не знает, что именно вызвало эту катастрофу, а местные жители не рискуют проводить изыскания, опасаясь, что Монолит не выдержит таких «раскопок» и рухнет уже окончательно. Астрологи и конспирологи вопреки всем имеющимся («сфабрикованным») свидетельствам утверждают, что Монолит накренился в тот самый момент, как «Зенит» прибыл в систему Дабаран, чтобы указать своей вершиной точно на вершину куанского Монолита. Скандальная гипотеза пока так и не была опровергнута, но и подтверждения тоже не получила — из-за сложности и масштабов необходимых расчётов и измерений это вряд ли когда-нибудь случится.

✱ **ОКО ЭХАРАНА**

В созвездии Амедо, вокруг звезды Амедо-Б, которую местные жители называют Эхараном, вращается весьма любопытный космический объект — Око Эхарана. Око — правильный эллипсоид 1100 километров в широком поперечнике, орбита которого с самого начала наблюдений оставалась стабильной и постоянной. Искусственная природа этого феномена не вызывает никаких сомнений.

Близость объекта к солнцу так и не позволила исследователям изучить Око непосредственно — человеческие корабли попросту неспособны приблизиться к звезде на такое расстояние, не разрушившись под действием приливных сил, высокой температуры или жёсткого ионизирующего излучения. Практически единственное, что известно об Оке, — это его обыкновение поворачиваться на 90 градусов вокруг своего центра масс, причём в случайном направлении и через случайные промежутки времени. Любые попытки дистанционного сканирования Ока также заканчивались ничем — сигналы сенсо-

ров попросту терялись на фоне мощного радиационного фона Эхарана.

Большинство интересующихся темой исследователей согласно, что Око Эхарана является наследием Зодчих, поскольку на просторах Третьего Горизонта пока не обнаружено следов другой цивилизации, способной создать подобный артефакт.

✱ **СОЛНЕЧНЫЙ ВЕЕР АВАДХИ**

На орбите планеты Денебулла в системе Авадхи находится необыкновенный спутник. Атмосфера планеты представляет собой плотный кипящий океан редкого и весьма нестабильного газа под названием харгий, а загадочный спутник — напоминающую гигантский веер конструкцию, лопасти которой в зависимости от обстоятельств могут то становиться обсидианово-чёрными, то сиять, словно полированное серебро. Веер этот имеет обыкновение сворачиваться и разворачиваться через равные промежутки времени и при необходимости корректировать орбиту — многие считают, что этот загадочный аппарат находится под управлением некой разновидности искусственного интеллекта.

Когда тень раскрытого Веера простирается над планетой, драгоценный харгий в атмосфере начинает конденсироваться и кристаллизоваться, образуя крупные многогранные градины. Вопреки смертельной опасности отчаянные старатели стремятся оказаться в самом центре этой ледяной бури — добытый харгиевый лёд отличается безупречной чистотой и пользуется огромным спросом на кораблестроительных верях Горизонта (этот газ применяется при производстве самых мощных и эффективных гравитонных двигателей).

✱ **УЗЛЫ**

В некоторых уголках Третьего Горизонта ещё сохранились так называемые узлы пространственной связи, которые когда-то служили средствами психомистической связи между звёздными системами и даже между Горизонтами. Уцелевшие узлы обычно спрятаны в атмосфере газовых гигантов, пылевых облаках или скоплениях астероидов. Некоторые, впрочем, находятся прямо на виду, благо никто из жителей Горизонта уже не помнит, что же это такое.

Один из таких узлов называется Вуалью и представляет собой сеть, раскинувшуюся в космосе над планетой Изир в системе Эреку. Ячейки этой конструкции достигают нескольких астрономических единиц в поперечнике, а её элементы выполнены из неизвестного чёрного материала (по словам пророков — из кристаллической эссенции самой Тьмы). Согласно изысканиям «Фонда», этот материал абсолютно инертен, а сама конструкция, вероятно, представлена более чем в трёх пространственных измерениях. Висящая в небе Изира шестиугольная решётка Вуали напоминает геометрические мозаичные мотивы, встречающиеся в оформлении храмовых витражей по всему Горизонту.

КОНСТРУКТОР СИСТЕМ

На просторах Третьего Горизонта множество планет, неизведанных закоулков и всевозможных событий, большая часть которых пока сокрыта за завесой тайн не только от игроков, но и от тебя, ведущего игры. Настало время внести определённости — в этой главе ты найдёшь целый набор инструментов для создания систем, планет, их населения и приключений, которые будут ожидать твоих игроков.

Оживить Третий Горизонт можно за несколько простых шагов, а это значит, что для каждой группы игроков Горизонт будет своим собственным, уникальным местом, которое вы создадите вместе. Итак, мы вручаем тебе конструктор систем.

КОНСТРУКТОР СИСТЕМ

Третий Горизонт состоит из тридцати шести звёздных систем, причём относительно подробно описаны только центральные и совсем кратко — несколько периферийных систем (см. стр. 303 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Кроме того, на карте Горизонта приведён перечень характерных особенностей каждой из систем. Чтобы создать систему, просто выбери нужную звезду и примени этот конструктор. Некоторые параметры систем определены заранее (в частности, тип звезды, количество планет и наличие среди них поясов астероидов и газовых гигантов), но при желании ты можешь изменять и их — астроники «Фонда» уже несколько раз открывали «неучтённые» планеты, поля обломков и даже пригодные для жизни луны.

Сам конструктор систем состоит из нескольких таблиц, при помощи которых можно задать типы входящих в систему планет, их ближайшее космическое окружение, атмосферу, температуру и экологию, определить, насколько велико население каждой из планет, в общих чертах обрисовать местную политическую обстановку и создать предпосылки для будущих приключений. На каждом из этапов ты можешь либо пройти проверку по соответствующей таблице, либо просто выбрать нужное значение по своему усмотрению.

- * **РАЗМЕР:** 2d6 (таблицы 1, 2, 6).
- * **ОРБИТА:** 2d6 (таблица 9).
- * **АТМОСФЕРА:** 2d6 (таблица 10).
- * **ТЕМПЕРАТУРА:** 2d6 (таблица 11).
- * **ГЕОСФЕРА:** 2d6 (таблица 12).
- * **НАСЕЛЕНИЕ:** 2d6 (таблица 13).
- * **КОСМОПОРТ:** 2d6 (таблица 14).
- * **ФРАКЦИИ:** 2d6 (таблицы 15, 16).
- * **СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ:** d66 (таблица 17).

Будь то опалённая солнцем Лубау или закованный во льды Гиперион, покрытая лавой Крематория или укутанная туманами Базилика, газовый гигант или пояс астероидов — конструктор систем позволяет создать любую планету по вашему вкусу.

РАЗМЕР ПЛАНЕТЫ

Размеры планет варьируются в чрезвычайно широких пределах, даже если не брать в расчёт газовые гиганты. Наиболее распространены планеты типа Куа с силой притяжения 1g. Помимо, собственно, значений в таблице приведены примеры объектов аналогичного размера из нашей Солнечной системы, а в главе 12 книги «Кориолис. Третий Горизонт» приведены размеры планет системы Куа.

Сила тяжести ниже 0,7 g считается низкой. На планетах с низкой силой тяжести образуются причудливые ландшафты и развиваются необычные формы жизни: хрупкая и изящная живность (в большинстве своём летающая), непропорционально тонкие и высокие растения и т. п. Сила тяжести выше 1,3 g считается высокой. Планеты с высокой силой тяжести — настоящие гиганты с плоскими ландшафтами, громадными, но, как правило, неглубокими океанами и недрами, богатыми всевозможными полезными ископаемыми, в первую очередь — металлами. Флора и фауна на таких планетах нередко ограничивается подземными и подводными формами жизни. Для того чтобы приспособиться к высокой или низкой силе тяжести непривычным персонажам потребуется период акклиматизации (по усмотрению ведущего) — до этого момента все их проверки **ПРОВОРСТВА**, **БЛИЖНЕГО БОЯ** и **СИЛЫ** будут облагаться дополнительным модификатором -2.

* ГАЗОВЫЕ ГИГАНТЫ

От простых планет газовые гиганты отличаются в первую очередь своим размером и составом. Располагаются они, как правило, на дальних рубежах звёздных систем. Газовый гигант, расположенный неподалёку

от звезды, — это аномалия, вызванная воздействием какого-нибудь артефакта или другой внешней причиной. Создавая газовый гигант, используй таблицы 2–5, чтобы определить его размер, цвет, температуру и отличительную особенность. Таблицы 10–12 при создании газового гиганта не используются. Атмосфера любого газового гиганта считается как минимум токсичной (см. стр. 33). Температура внешних слоёв атмосферы газового гиганта не слишком отличается от температуры космического пространства, но жар его глубин вполне может потягаться с жаром фотосферы некоторых звёзд. У типичного газового гиганта, как правило, имеется 3d6 лун, диаметр которых обычно не превышает 5000 километров, но из этого правила существуют и исключения — например, размер некоторых ухаруанских лун достигает 8000 километров. Если хочешь, можешь создать все эти луны как отдельные планеты соответствующего размера и населить их при помощи таблиц 9–17. Если нет, то для того, чтобы определить размер населения, проживающего на орбите газового гиганта, пройди проверку по таблице 13, используя только один d6. Отличительной особенностью газового гиганта может быть что угодно, от системы колец до так называемых «дыр» — участков с заметно повышенной или пониженной температурой атмосферы. В крайне редких случаях в плотных слоях атмосферы газовых гигантов зарождается жизнь — обычно в виде огромных летающих растений или животных.

✱ ПОЯСА АСТЕРОИДОВ

Пояса астероидов имеются в нескольких системах Третьего Горизонта. Различаются они шириной и составом — например, куанский астероидный пояс очень широк и богат металлическими планетоидами, в то время как Пояс Пепла в Одаконе состоит преимущественно из пыли. Если в системе есть газовый гигант, то его положение может повлиять на ширину пояса: если гигант находится за поясом, тот имеет тенденцию расширяться под действием его гравитации, а если внутри, то всё та же гравитация поддерживает изначальную плотность пояса — именно поэтому астрономы «Фонда» нередко называют газовые гиганты «пастырями астероидов». При создании населения астероидного пояса используй таблицы 6–8, а при проверках по таблицам 13–17 считай сам пояс маленькой планетой (размер 2–3). Некоторые планетоиды в составе поясов при желании вполне можно создать как отдельные планеты.

ОРБИТА

Эта таблица позволяет определить, какие объекты находятся на орбите создаваемой планеты: луны, кольца, спутники, космические станции (как заброшенные, так и активные) и т. п. Обрати внимание, что космическая станция может находиться на орбите планеты, даже если на самой планете нет крупного космопорта.

АТМОСФЕРА

Плотность и состав атмосферы на различных планетах могут варьироваться в чрезвычайно широких пределах — на маленьких планетах она фактически отсутствует, а на больших атмо-

КОНСТРУКТОР СИСТЕМ И РЕАЛИСТИЧНОСТЬ

Стоит отметить, что наш конструктор систем не претендует на реалистичность. «Кориолис. Третий Горизонт» — это игра на стыке между «твёрдой» и приключенческой научной фантастикой, так что условная логичность и реализм происходящего желательны, но не обязательны. Если ты как ведущий хочешь, чтобы на просторах Третьего Горизонта существовали крохотные планетоиды с пригодной для дыхания атмосферой или каменные планеты размером с газовый гигант, — дело твоё. Кроме того, подобные детали вполне могут добавить в происходящее дополнительную нотку загадочности.

ТАБЛИЦА 1 – РАЗМЕР ПЛАНЕТЫ

2d6	ДИАМЕТР	ГРАВИТАЦИЯ	ПРИМЕРЫ
2	< 1000 км	≈ 0 g	Церера и другие астероиды
3	2000 км	0,1 g	Япет, Плутон
4	4000 км	0,2 g	Луна, Европа
5–6	7000 км	0,5 g	Марс
7–8	10000 км	0,7 g	
9–10	12500 км	1,0 g	Земля, Венера
11	15000 км	1,3 g	
12	20000 км	≈ 2 g	

ТАБЛИЦА 2 – РАЗМЕР ГАЗОВОГО ГИГАНТА

2d6	РАЗМЕР	ПРИМЕРЫ
2	40000 км	
3	60000 км	Уран, Нептун
4	100000 км	Сатурн
5–9	150000 км	Юпитер
10–11	200000 км	
12	250000 км	

ТАБЛИЦА 3 – ЦВЕТ ГАЗОВОГО ГИГАНТА

2d6	Цвет
2	Белый
3	Жемчужно-серый
4–6	Сернисто-жёлтый
7–9	Красно-оранжевый
10	Изумрудно-зелёный
11	Небесно-голубой
12	Чёрный

ТАБЛИЦА 4 – ТЕМПЕРАТУРА ЯДРА ГАЗОВОГО ГИГАНТА

2d6	Температура	Примеры
2–6	–200° C	Кипение жидкого азота
7	0° C	Плавление льда
8–9	500° C	Плавление свинца
10	1000° C	Лава, плавление золота
11	2000° C	Плавление платины
12	3000° C	Плавление вольфрама

ТАБЛИЦА 5 – ОСОБЕННОСТИ ГАЗОВОГО ГИГАНТА

2d6	Особенность
2–3	Кольца
4–6	Бури
7–8	Пятно/гигантская буря
9–10	Горячая/холодная дыра
11	Гигантские летающие существа
12	Артефакт на орбите

ТАБЛИЦА 6 – РАЗМЕР ПОЯСА АСТЕРОИДОВ

d6	Размер
1	Узкий пояс, от 5 до 20000 километров в ширину
2–4	Широкий пояс, 1-2 а. е. в ширину
5	Гигантский пояс, 10 а. е. в ширину и высоту. Не пропускает солнечный свет к внешним планетам
6	Разреженный пояс, более 20 а. е. в ширину



сферное давление настолько велико, что может раздавить человека за считанные секунды. Кроме того, атмосфера может быть едкой или попросту токсичной — иными словами, если на планете можно хотя бы дышать без дополнительных приспособлений, персонажи могут считать, что им крупно повезло. Обратите внимание, что низкие значения в таблице атмосферы (2–8) подойдут скорее для небольших планет, а высокие (9–12) — для крупных.

✱ Токсичная

Токсичная атмосфера непригодна для дыхания из-за избытка углекислого или любого другого ядовитого для человека газа, но по плотности вполне сравнима с земной. Для того чтобы выжить в такой атмосфере, человеку достаточно простого фильтрующего противогаза. Без него персонаж каждый раунд будет подвергаться ситуативной атаке утоплением (см. стр. 97 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

✱ Разреженная

Разреженная атмосфера непригодна для дыхания, а по плотности не слишком отличается от космического вакуума. Для того чтобы выжить в такой атмосфере, человеку понадобится экзоскафандр. Повреждение (или отсутствие) экзоскафандра вызовет взрывную декомпрессию, как если бы персонаж находился в вакууме (см. стр. 99 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). На планетах с разреженной атмосферой давление, при котором человек сможет выжить без экзоскафандра, наблюдается только на дне самых глубоких ущелий и низин, однако и там для дыхания понадобится противогаз (см. «Токсичная атмосфера», выше).

✱ Пригодная для дыхания

Достаточно плотная атмосфера, в которой есть все необходимые газы для поддержания жизни человека и других привычных форм жизни.

✱ Плотная

Плотная атмосфера — полная противоположность разреженной. Для того чтобы выжить в такой атмосфере, человеку понадобится тяжёлый экзоскафандр. Повреждение (или отсутствие) экзоскафандра вызовет имплозивную компрессию — эффект (с точки зрения игровой механики) тот же, что и при попадании в вакуум (см. стр. 99 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Давление, при котором человек сможет выжить без скафандра, наблюдается только в высокогорьях, однако и там для дыхания понадобится противогаз (см. «Токсичная атмосфера», выше).

✱ Едкая

Едкая атмосфера действует точно так же, как и токсичная (см. выше), но человек без экзоскафандра каждый раунд вдобавок подвергается ситуативной атаке с силой от 1 до 3 (в зависимости от степени едкости атмосферы) и критическим порогом 2, при которой вместо проверки брони используется проверка телосложения персонажа.

ТАБЛИЦА 7 — СОСТАВ ПОЯСА АСТЕРОИДОВ

дб	Состав
1	Пыль/пепел
2	Лёд
3–5	Камни и лёд
6	Обломки кораблекрушений и останки разрушенных планет

ТАБЛИЦА 8 — ОСОБЕННОСТИ ПОЯСА АСТЕРОИДОВ

2дб	Особенность
2	Пояс чёрен почти как сама Межзвёздная Тьма, что сильно усложняет навигацию
3	Пояс очень ярок и хорошо виден в небе даже днём
4	Посреди пояса располагается большая планета
5–8	Ничего примечательного
9	Пояс находится под странным углом к плоскости эклиптики
10	В поясе обитают существа, приспособленные к жизни в открытом космосе
11	С периодичностью в несколько сегментов пояс то расширяется, то сужается
12	В поясе встречаются руины и артефакты цивилизации Зодчих

ТАБЛИЦА 9 — ОРБИТА

2дб	На орбите
2	Пройди проверку по таблице ещё 4б раз, игнорируя этот результат
3	Заброшенная станция/станции
4	Спутник/спутники
5	Космическая станция/станции
6–8	Ничего
9–10	Луна/луны
11	Кольцо/кольца
12	Орбитальный пояс астероидов

ТАБЛИЦА 10 — АТМОСФЕРА

2дб	Атмосфера
2	Токсичная ¹
3	Разреженная ¹
4–8	Пригодная для дыхания
9	Плотная
10	Едкая
11	Агрессивная
12	Особая

¹ Планеты размера 1–3 могут иметь только токсичную или разреженную атмосферу.

✱ АГРЕССИВНАЯ

Агрессивная атмосфера действует точно так же, как и токсичная (см. выше), но человек без экзоскафандра каждый раунд вдовавок подвергается ситуативной атаке с силой от 4 до 8 (в зависимости от степени агрессивности атмосферы) и критическим порогом 2, при которой вместо проверки брони используется проверка телосложения персонажа. Кроме того, воздействие агрессивной атмосферы способны выдержать только специальные сплавы и материалы: стандартное снаряжение (любое, от ножа до гравилёта) приходит в полную негодность уже через 2d6 часов.

✱ ОСОБАЯ

Плотная на экваторе, но разреженная на полюсах? Жидкая? «Особая атмосфера» — это целый спектр атмосфер, особые свойства которых задаёт ведущий по собственному усмотрению.

ТЕМПЕРАТУРА

Средняя температура на поверхности планеты зависит не только от её расстояния от звезды, но и от состава её атмосферы.

Прибавь указанный модификатор к результату проверки по таблице 11.

- * **РАЗРЕЖЕННАЯ АТМОСФЕРА:** модификатора нет, но есть гигантская разница между дневной и ночной температурой.
- * **ПЛОТНАЯ АТМОСФЕРА:** +1.
- * **ЕДКАЯ ИЛИ АГРЕССИВНАЯ АТМОСФЕРА:** +6.
- * **ОСОБАЯ АТМОСФЕРА:** по усмотрению ведущего.

ГЕОСФЕРА

Таблица 12 поможет узнать соотношение воды и суши на поверхности планеты. На этот показатель влияют модификаторы атмосферы и температуры планеты.

- * **РАЗРЕЖЕННАЯ, ПЛОТНАЯ, ЕДКАЯ ИЛИ АГРЕССИВНАЯ АТМОСФЕРА:** – 4.
- * **ОСОБАЯ АТМОСФЕРА:** по усмотрению ведущего.
- * **ПОВЫШЕННАЯ ТЕМПЕРАТУРА:** – 2.
- * **ВЫСОКАЯ ТЕМПЕРАТУРА:** – 4.

НАСЕЛЕНИЕ

Планета может быть необитаемой пустыней, приютом для нескольких небольших колоний или царством сияющих много-

ТАБЛИЦА 11 – ТЕМПЕРАТУРА

2d6	ТЕМПЕРАТУРА	ЗНАЧЕНИЕ	ОПИСАНИЕ
2	Низкая	< –50° C	Вода существует только в виде льда, воздух очень сухой
3–4	Пониженная	От –50 до 0° C	Жидкая вода в водоёмах, вечная мерзлота на суше, редкая облачность
5–9	Умеренная	От 1 до 30° C	Землеподобная планета с умеренной облачностью и полярными ледниками
10–11	Повышенная	От 31 до 80° C	Небольшие запасы жидкой воды, маленькие полярные ледники, плотная облачность
12+	Высокая	> 80° C	Запасы воды почти отсутствуют, полярных ледников нет

ТАБЛИЦА 12 – ГЕОСФЕРА

2d6	ГЕОСФЕРА	ОПИСАНИЕ
≤ 2	Пустынный мир	Пустыни и подземные источники воды
3–4	Засушливый мир	Пустыни, засушливые степи и небольшие моря
5	Влажный мир	Большие океаны, но в основном суша
6–9	Землеподобный мир	Океаны и материки
10	Островной мир	Океаны и большие острова
11	Океанический мир	Океаны, небольшие архипелаги и крохотные островки
12+	Водный мир	Сплошной океан

миллионных городов. Даже самые негостеприимные планеты могут служить домом для множества людей, но для этого тебе, ведущий, предстоит придумать, как именно они защищаются от воздействия своей неблагоприятной среды обитания, будь то летающие города, подземные комплексы и т. п. Единственный фактор, который влияет на размер населения, — это размер самой планеты.

* **РАЗМЕР 1–3:** – 4.

* **ОСТАЛЬНЫЕ РАЗМЕРЫ:** без изменений.

КОСМОПОРТ

Наличие и качество космопорта на планете напрямую зависит от размера его населения. Во всех космопортах есть инфраструктура для обслуживания современного корабельного оборудования, но лишь самые большие из них способны работать с технологиями передового уровня (см. книгу «Кориолис. Третий Горизонт», стр. 155).

* **НАСЕЛЕНИЕ 2–3:** – 8.

* **НАСЕЛЕНИЕ 4–5:** – 6.

* **НАСЕЛЕНИЕ 6–7:** – 4.

* **НАСЕЛЕНИЕ 8–9:** 0.

* **НАСЕЛЕНИЕ 10–11:** + 1.

* **НАСЕЛЕНИЕ 12:** + 4.

ФРАКЦИИ

Присутствие фракций на просторах Третьего Горизонта повсеместно, будь то одинокий миссионер, небольшая фактория Колониального агентства, механизированная бригада Легиона или процветающая монастырская колония. Таблицы 15 и 16 помогут тебе определить, какие именно фракции поддерживают на планете своё присутствие, и каково установившееся между ними соотношение сил.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Чтобы немного оживить только что созданную планету, можешь добавить пару сюжетных зацепок для своих игроков. Таблица 17 разбита на шесть разделов: руины, погодные явления, местные жители, угрозы, политика и текущее положение. Количество зацепок определяет сам ведущий.

ЦЕЛЬНАЯ КАРТИНА

Итак, планета создана, и ведущему остаётся только сложить отдельные детали в цельную и непротиворечивую картину. Не бойся изменять вещи, которые покажутся тебе неуместными: параметры систем, указанные на карте Третьего Горизонта, — это лишь шаблон, который можно изменять, если того требует ваша история.

Пример: персонажи игроков прибывают в систему Каф, и ведущий решает создать одну из планет системы Каф-А при помощи конструктора систем. Карта Горизонта описывает Каф как двойную систему, среди характерных особенностей которой перечислены орбитальные платформы, флотилия «Гидра» и красные газовые кристаллы. Ведущий даёт планете имя Куидар

ТАБЛИЦА 13 – НАСЕЛЕНИЕ

2d6	НАСЕЛЕНИЕ
≤ 2	Необитаемый
3	Заброшенный форпост
4	Форпост
5	Несколько сотен жителей
6–7	Несколько тысяч жителей
8–9	Десятки тысяч жителей
10–11	Сотни тысяч жителей
12	Миллионы жителей

ТАБЛИЦА 14 – КОСМОПОРТ

2d6	Тип космопорта	Модификатор технического обслуживания
≤ 3	Простейшая взлётно-посадочная полоса	–3
4–5	Архаичный космопорт	–3
6–8	Современный космопорт	+0
9–10	Многолюдный космопорт	+0
11	Торгово-транспортный узел	+1
12+	Метрополия	+1

ТАБЛИЦА 15 – КОЛИЧЕСТВО ФРАКЦИЙ

d6	Количество фракций
1	Одна доминирующая
2	Две сосуществующие
3	Две противоборствующие
4	Одна доминирующая, одна слабая
5	Три противоборствующие
6	D6 фракций. Брось ещё по d6 за каждую, чтобы определить баланс сил.

ТАБЛИЦА 16 – ФРАКЦИИ

2d6	Фракция
2	Синдикат
3	Легион
4	Вольная лига
5	Зенитийская гегемония
6–7	Консорциум
8	Церковь Ликов
9	Храм Алама
10	Федерация кочевников
11	Орден Неприкасаемых
12	Дракониты

ТАБЛИЦА 17 – СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

d66 Зацепка

Руины

- | | |
|----|--------------------------|
| 11 | Руины Зодчих |
| 12 | Руины первопоселенцев |
| 13 | Руины предыдущей колонии |
| 14 | Город-призрак |
| 15 | Разбитый корабль |
| 16 | Неопознанные руины |

Климат и природные катаклизмы

- | | |
|----|-------------------------------|
| 21 | Разрушительные бури |
| 22 | Потоп |
| 23 | Муссонные дожди |
| 24 | Огненные бури и лесные пожары |
| 25 | Извержение вулкана |
| 26 | Землетрясения |

Люди

- | | |
|----|-----------------------|
| 31 | Сектанты |
| 32 | Дикари-первопоселенцы |
| 33 | Колонисты |
| 34 | Мятежники |
| 35 | Солдаты |
| 36 | Учёные |

Угрозы

- | | |
|----|--------------------|
| 41 | Пираты |
| 42 | Бунтующие наёмники |
| 43 | Конфликт фракций |
| 44 | Беззаконие |
| 45 | Межзвёздная Тьма |
| 46 | Опасные существа |

Политика

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 51 | Диктатура |
| 52 | Эмираты |
| 53 | Полицейское государство |
| 54 | Народная власть |
| 55 | Ликократия |
| 56 | Радикальный патриархат/матриархат |

События

- | | |
|----|---------------------|
| 61 | Война |
| 62 | Природный катаклизм |
| 63 | Эпидемия |
| 64 | Оккупация |
| 65 | Паломничество |
| 66 | Апокалипсис |

и берёт в руки кубики. На орбите планеты имеются спутники (4). Сам Куидар — небольшая планета диаметром 7000 километров, силой притяжения 0,5 g (6) и пригодной для дыхания атмосферой (7). Температура на планете вполне умеренная (5), так что ведущий решает, что местный климат не слишком отличается от земного. Кроме того, Куидар засушлив (3), и ведущий решает, что на планете имеется один сверхконтинент и один относительно небольшой океан. Несколько тысяч человек (7) называют Куидар своим домом.

При проверке по таблице космопортов действует модификатор населения, равный –4, так что куидарский космопорт представляет собой лишь небольшую взлётно-посадочную полосу (2). Сюжетной зацепкой оказывается конфликт фракций (43) между Зенитийской гегемонией (5) и Легионом (3), обладающими на Куидаре примерно равным влиянием (3).

Наконец, ведущий решает, что камнем преткновения в этом конфликте служит именно флотилия «Гидра» — охотники на пиратов и наёмники на службе Гегемонии, которые используют спутники на орбите Куидара (те самые орбитальные платформы) в качестве порта приписки. Остаются только красные газовые кристаллы — по воле ведущего они становятся основным экспортным продуктом газовых гигантов системы Каф-Б, и чтобы доставить их к воротам, кораблям старателей приходится преодолевать сотни астрономических единиц сквозь кишмящую пиратами Тьму. Кроме того, ведущий записывает, что большая часть населения Куидара сосредоточена в окрестностях колонии Эвгёна на умеренных северных равнинах планеты.

РАССТОЯНИЯ МЕЖДУ ОБЪЕКТАМИ СИСТЕМЫ

Радиус звёздной системы от солнца до облака Оорта обычно равен примерно 50 а. е. В двойных и тройных системах звёзды вращаются друг вокруг друга, но далеко не всегда в одной плоскости, поэтому некоторые системы находятся друг от друга ближе, чем в 50 а. е.

Мы намеренно не описываем взаимное положение планет в системах Третьего Горизонта, чтобы ты мог разместить их по своему усмотрению (самым ярким исключением из этого правила может служить система Куа, подробно описанная на стр. 280 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Просто помни, что газовые гиганты обычно размещаются на окраинах системы, а пригодные для жизни планеты — неподалёку от звезды (но не слишком близко). Конкретные расстояния зависят от типа звезды. Массу полезной информации на эту тему можно почерпнуть в научно-популярной литературе по астрономии.

КОНСТРУКТОР ЗАДАНИЙ

Придумать новое задание может быть задачей не из лёгких, и этот конструктор обеспечит тебя полезным инструментарием и даст пищу для воображения — всё, что нужно для составления задания, которое подойдёт для команды персонажей именно твоих игроков.

КОНСТРУКТОР ЗАДАНИЙ разбит на разделы согласно амплуа команд, но, конечно, ничто не мешает команде агентов отправиться в торговый рейс, а вольным торговцам взяться за контракт наёмников. Каждый из разделов содержит набор таблиц и краткое пояснение к каждой записи. В конце главы находится раздел, посвящённый наградам.

Итак, процесс конструирования задания состоит из следующих этапов:

- * Тип задания, его сложность, базовая оплата и дистанция перелёта.
- * Работодатель (чаще всего покровитель команды).
- * Короткое описание задания.
- * Место действия.
- * Осложнения, с которыми столкнутся персонажи.
- * Предполагаемая награда.

Задание можно создать случайным образом, а можно просто выбрать значения из нужных таблиц по своему усмотрению. Если место действия задания находится в другой системе, ты можешь создать её, воспользовавшись таблицей на странице 301 книги «Кориолис. Третий Горизонт» и конструктором систем, который находится здесь, на страницах «Дополненного атласа».

БАЗА ЗАДАНИЙ ВОЛЬНОЙ ЛИГИ

Чтобы облегчить жизнь вольным торговцам, матросам и другим космоплавателям, Вольная лига создала базу заданий. Работодатели могут размещать объявления, поручения и проблемы в этой базе данных, чтобы соискатель мог найти работу, просто подключившись к терминалу «Глашатая» в любом космопорту или местном представительстве Вольной лиги. Естественно, базой пользуется в основном мелкая рыбёшка, но ходят слухи, что, введя соответствующий код, можно получить доступ к самым серьёзным заданиям, в том числе от фракций Совета. В базу заданий встроены отлаженный поисковый модуль, который поможет любому пользователю найти

именно то, что ему нужно. Ведущий может использовать базу заданий Вольной лиги, чтобы дать игрокам выбор из нескольких возможных заданий. В конце этого буклета находится бланк заданий, который также можно бесплатно скачать на сайте Студии 101. Не стесняйся использовать собственные задумки — каждое задание может стать увлекательным приключением!



ТИП ЗАДАНИЯ

Первый шаг — выбор типа задания или проверка по таблице 18, которая поможет определить его сложность, дистанцию перелёта, возможные осложнения и другие проблемы. Долгое или сложное задание, естественно, сулит куда большую награду, чем заурядное, а некоторые из них даже подразумевают дополнительные награды помимо базовой оплаты: бирры, корабельное оборудование, одолжения и т. д. Эти награды подробно описаны в таблице 43 на стр. 50.

Основой любого задания является амплуа команды, но ничто не может помешать вольным торговцам попытаться внедриться в шпионское закулиссе, а агентам — выдать себя за матросов на ледовозе. Помни, что разнообразие придаёт жизни пикантность даже на просторах Третьего Горизонта! Ниже ты найдёшь краткое описание заданий для различных амплуа.

* АГЕНТЫ — ОПЕРАЦИИ

Работодателем команды агентов может быть кто угодно. Сами операции обычно довольно прямолинейны, но даже одно-единственное осложнение может стать источником серьёзных проблем. Место действия операции ведущий определяет, но его тип задаётся случайным образом. Наградой обычно служат бирры или снаряжение, но существуют и исключения.

* НАЁМНИКИ — КОНТРАКТЫ

Жизнь наёмников тяжела и сурова, и их контракты вносят немалую лепту в такое положение дел. Работодателем обычно служит крупная организация или небольшое, но до-

статочное богатое объединение людей со схожими деловыми или политическими интересами. Контракты обычно подразумевают сражения, но ведущий при желании может немного сдобрить кровавый быт наёмников элементами заданий для других амплуа. Места действия контрактов, как правило, — зоны боевых действий, места дислокации военных подразделений или всевозможные укрепления.

✱ ИССЛЕДОВАТЕЛИ — ЭКСПЕДИЦИИ

Раздобыть бирров на собственную экспедицию непросто. Большая часть исследователей в немалой степени зависит от расположения спонсоров, покровителей и меценатов. Поскольку под амплуа исследователей попадают не только учёные, но и корреспонденты, и колонисты, и многие другие искатели приключений, то под понятие «экспедиция» может подпадать очень широкий спектр заданий. Ведущий волен изменять и править детали экспедиции так, чтобы задание соответствовало роду занятий команды персонажей. Наградой за успешную экспедицию может служить грант на организацию собственной экспедиции или доступ к новой желанной информации.

✱ ПИЛИГРИМЫ — СТРАНСТВИЯ

Как и исследователи, пилигримы — амплуа чрезвычайно широкое, под которое попадают не только пилигримы, но и странствующие подёнщики, циркачи, кочевники и многие другие. Соответственно, все таблицы для пилигримов, от работодателей до осложнений, разделены на три ветви: для паломников, для артистов и для кочевников/подёнщиков.

✱ ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ — ТОРГОВЫЕ РЕЙСЫ

Одни вольные торговцы путешествуют по всему Горизонту, другие предпочитают не покидать свою родную систему, но все они зарабатывают на жизнь коммерцией, и главная их цель, как правило, — купить товар подешевле, чтобы затем продать его подороже. Разница оседает в купеческих карманах, а большая часть наград связана с биррами и содержанием корабля. Таблицы для создания торговых рейсов содержат перечень возможных товаров (при подборе и создании пунктов назначения ведущему вновь может пригодиться таблица на странице 301 книги «Кориолис. Третий Горизонт» и конструктор систем).

ТАБЛИЦА 18 — ТИП ЗАДАНИЯ

d66	Сложность	Пункт назначения ¹	Осложнения	Базовая оплата (в тысячах бирров)	Награда ²
11–12	Заурядная	Внутри системы	Нет	d6	0
13–15	Заурядная	Внутри системы	Нет	d6	0
16–23	Заурядная	Внутри системы	1	d6+2	0
24–25	Низкая	Внутри системы	Нет	2d6	0
26–31	Низкая	Внутри системы	1	2d6	1
32–33	Низкая	Внутри системы	1	2d6+2	1
34–36	Средняя	Внутри системы	1	3d6	0
41–43	Средняя	Внутри системы	1	3d6	0
44–45	Средняя	Соседняя система	1	3d6	0
46–51	Средняя	Соседняя система	1	3d6	1
52–53	Средняя	Соседняя система	1	3d6+2	1
54	Средняя	Далёкая система	1	3d6+4	0
55	Средняя	Далёкая система	1	3d6+4	1
56–61	Высокая	Внутри системы	2	4d6	1
62–63	Высокая	Соседняя система	2	4d6+2	0
64	Высокая	Соседняя система	2	4d6+2	1
65	Высокая	Далёкая система	2	5d6	1
66	Высокая	Далёкая система	3	5d6+4	2

¹ Соседняя система — это система, в которую можно попасть за один прыжок сквозь врата. Далёкая система — это система, в которую можно попасть за два прыжка и более (ведущий может выбрать её случайным образом при помощи таблицы на стр. 301 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

² Количество проверок по таблице наград, соответствующей амплуа команды.

ТАБЛИЦА 19 – АГЕНТЫ: РАБОТОДАТЕЛИ

d66	Работодатель
11–13	Вершитель
14–16	Стражник
21–23	Разведывательное агентство
24–43	Покровитель
44–46	Фракционер
51–53	Купец
54–56	Дипломат
61–63	Военный
64–66	Преступник

ТАБЛИЦА 20 – АГЕНТЫ: НАГРАДЫ

d66	Награда
11–13	Новое задание
14–16	Одолжение
21–46	Бирры
51–56	Снаряжение
61–63	Корабельное оборудование
64–66	Лицензия

ТАБЛИЦА 21 – АГЕНТЫ: ОПЕРАЦИИ

d66	Операция	Описание
11–13	Внедрение	Внедриться под прикрытием на базу, форпост или в небольшую организацию для сбора информации, идентификации лидеров или расследования деятельности
14–16	Сбор информации	Получить информацию из библиотечной базы данных, с бирки, старых свитков или от живого человека
21–26	Шпионаж	Классическая шпионская работа с явками, слежками, взломами и прочей подпольной деятельностью
31–33	Похитение	Похитить человека и доставить его работодателю
34–36	Доставка	Доставить получателю важную информацию, припасы или снаряжение
41–43	Защита	Обеспечить безопасность объекта (информации, человека, предмета, корабля и т. п.) на определённый промежуток времени
44–46	Манипулирование	Распространить ложную информацию, в том числе с целью вынудить противника предпринять то или иное действие. Как вариант — подготовить и запустить цепочку событий
51–53	Обретение артефакта	Добыть артефакт, местоположение которого обычно неизвестно, а чаще всего — засекречено
54–56	Спасательная операция	Спаси объект, обычно человека или группу людей, удерживаемых в заложниках или в плену. Объектом операции также может быть потерпевший крушение корабль (или его груз)
61–63	Слежка	Установить слежку за объектом (обычно за человеком) на определённый промежуток времени
64–66	Убийство	Устранить указанный объект (обычно человека), иногда так, чтобы всё выглядело как несчастный случай. Сопутствующий ущерб не допускается

ТАБЛИЦА 22 – АГЕНТЫ: МЕСТА ДЕЙСТВИЯ

d66	Место	Описание
11–13	Подземное убежище	Бункер, катакомбы или пещеры
14–16	Дикая пустошь	Враждебный лес/горы/пустыня на неприветливой планете, обычно вдали от городов и поселений
21–26	Базар	Базар или рынок в городе или ином поселении
31–33	Космопорт	Космопорт на космической станции или планете
34–36	Астероид/луна	Поверхность астероида или небольшой луны. Вакуум или опасная атмосфера
41–43	Космическая станция	Всё что угодно — от крохотного кислородного оазиса до торгового узла или станции технического обслуживания
44–46	Руины	Руины строений первопоселенцев или Зодчих
51–53	Колония	Небольшая колония, обычно размером с деревеньку и на отшибе от других поселений
54–56	Привратная станция	Привратная станция на околозвёздной орбите
61–63	Космический корабль	Космический корабль в порту или в космосе
64–66	Форпост	Небольшой форпост, обычно на поверхности планеты — одиночное здание с определённой функцией и ограниченным числом персонала (пост слежения, геологическая или курьерская станция, ретранслятор и т. п.)

ТАБЛИЦА 23 – АГЕНТЫ: ОСЛОЖНЕНИЯ

d66	ОСЛОЖНЕНИЕ	ОПИСАНИЕ
11–13	Третья сторона	Другой человек, схожий с работодателем по роду занятий, хочет того же, что и он. Может попытаться перекупить героев или убедить действовать вопреки задачам порученной операции
14–23	Наблюдатель	Работодатель присоединяется к операции или отправляет своего агента или наблюдателя
24–33	Двойной агент	Человек, участвующий в операции, оказывается двойным агентом конкурирующей организации, цели которой противоположны целям работодателя
34–43	Дезинформация	Часть информации об операции оказывается ошибочной или ложной
44–53	Неожиданное подкрепление	Противник персонажей получает подкрепление в виде людей, мощных систем безопасности и т. п.
54–63	Козлы отпущения	Работодатель тайно подстраивает провал операции, чтобы подставить персонажей и обвинить их в том, чего они (возможно) не совершали
64–66	Разведывательное агентство	Могущественное разведывательное агентство (возможно, принадлежащее одной из фракций) преследует ту же (или противоположную) цель, что и персонажи игроков

Ведущий решает, что пришло время выдать персонажам игроков новое задание. Герои — вольнонаёмные агенты, базирующиеся на «Кориолисе». Их покровитель — Нефрит Гаруда из Информационного агентства Вольной лиги. Ведущий бросает кубики и выясняет, что их нанимает дипломат (55), которому нужны шпионы (24) на космической станции (41). В награду он сулит целую кучу бирров (35), но имеет намерение сделать персонажей козлами отпущения (63). Поразмыслив немного, ведущий решает, что послу одного из дабаранских даров необходимо срочно узнать, что происходит на борту небольшой космической станции на орбите Куа, но поскольку дело это весьма деликатное, он решает замести следы, сдав агентов врагам. Иначе говоря, персонажам очень повезёт, если они получат за эту операцию хотя бы задаток!

ТАБЛИЦА 24 – НАЁМНИКИ: РАБОТОДАТЕЛИ

d66	РАБОТОДАТЕЛЬ
11–13	Флотский офицер
14–16	Армейский офицер
21–23	Рота Легиона
24–43	Покровитель
44–46	Фракционер
51–53	Торговец оружием
54–56	Наёмник
61–63	Боевой ветеран
64–66	Контрабандист

ТАБЛИЦА 25 – НАЁМНИКИ: НАГРАДЫ

d66	НАГРАДА
11–16	Покровительство фракции
21–23	Корабельное оборудование
24–53	Бирры
54–56	Снаряжение
61–63	Кибернетический имплантат/бионическая модификация
64–66	Знак почёта

ТАБЛИЦА 26 – НАЁМНИКИ: КОНТРАКТЫ

№66	Контракт	Описание
11–13	Разведка	Обследовать определённую область, место или их окрестности, оставшись незамеченными. Вернуться с донесением
14–16	Штурм	Взять и удержать объект на определённый срок или до подхода основных сил. Допускается взятие пленных
21–26	Оборона	Выставить охрану и организовать патрулирование местности, чтобы предотвратить проникновение противника на объект
31–33	Подкрепление	Укрепить оборону атакуемых позиций и отбросить врага
34–36	Поиск и уничтожение	Выяснить местоположение объекта и уничтожить его. Объектами могут быть как гражданские, так и военные цели: люди, строения, транспортные средства, космические корабли и т. д.
41–43	Защита	Обеспечение безопасности объекта (информации, человека, предмета, корабля и т. п.) на определённый промежуток времени
44–46	Розыск	Найти объект и вернуть его или сообщить его местоположение работодателю
51–53	Спасательная операция	Спасти объект (людей, эскадру, космический корабль и т. п.) от уничтожения, пленения или другой опасности
54–56	Рейд	Спланировать и осуществить налёт на человека, организацию, конвой, корабль и т. д. Цель, как правило, — уничтожить или задержать объект
61–63	Расследование	Обнаружить местоположение очень важного объекта — ядерной боеголовки, антивещественной бомбы или биологического оружия. Группу может сопровождать агент, специалист по вооружению или другой уполномоченный офицер
64–66	Захват	Проникнуть за линию фронта или на охраняемую территорию, чтобы похитить человека, добыть информацию и т. п.

ТАБЛИЦА 27 – НАЁМНИКИ: МЕСТА ДЕЙСТВИЯ

№66	Место	Описание
11–13	Бункер	Подземный бункер, старый или новый
14–16	Дикая пустошь	Враждебный лес/горы/пустыня на неприветливой планете, обычно вдали от городов и поселений
21–26	Окопы	Укрепления вдоль патовой линии фронта. Минные поля, подземные тоннели и отчаявшиеся солдаты
31–33	Космопорт	Космопорт на космической станции или планете
34–36	Астероид/луна	Поверхность астероида или небольшой луны. Вакуум или опасная атмосфера
41–43	Боевая станция	Укреплённая космическая станция с бортовым вооружением или другими оборонными сооружениями — казармами, ангарами или доками
44–46	Поле боя	Обширный район, в котором идут активные боевые действия, — всё что угодно, от полуразрушенных городов до диких пустошей, где засада может подстеречь на каждом шагу
51–53	Укрепление	Крепостная стена, современный укреп район, замок, артиллерийская позиция, ракетная шахта или минное поле
54–56	Космическая станция	Всё что угодно, от крохотного кислородного оазиса до торгового узла или станции технического обслуживания
61–63	Космический корабль	Космический корабль в порту или в космосе
64–66	Форт	Небольшой форпост, обычно на поверхности планеты — одиночное здание с определённой функцией и ограниченным персоналом (пост слежения, блокпост, небольшой лагерь, арсенал, склад и т. п.)

ТАБЛИЦА 28 – НАЁМНИКИ: ОСЛОЖНЕНИЯ

d66	Осложнение	Описание
11–16	Дезинформация	Часть информации о контракте оказывается ошибочной или подложной
21–23	Балласт	Человек, которого наёмники должны охранять в ходе выполнения контракта. Это может быть наблюдатель, учёный, корреспондент или агент
24–33	Проблемы со снаряжением	Команду подводит личное снаряжение или корабельное оборудование
34–43	Ошибочная оценка	Противник оказывается сильнее, чем ожидалось
44–53	Захват работодателя	В ходе выполнения контракта работодатель команды попадает в плен к противнику. Особенно хорошо подходит, если работодатель — офицер роты, в которой состоят персонажи игроков
54–63	Эскалация	Получив контракт, персонажи игроков сталкиваются с обострением конфликта, к которому имеет отношение их задание. Инициатором эскалации может быть как противник, так и сторона работодателя
64–66	Бомбардировки	Место действия контракта подвергается бомбардировкам: это могут быть воздушные налёты, торпедные обстрелы или партизанские мины-ловушки

Команда героев — уволенная в запас тактическая группа, которая перебивается случайными контрактами. У них в очередной раз заканчиваются бирры, и ведущий решает, что пора подкинуть им новую работёнку. В который раз работодателем выступает покровитель команды (33), который благодаря своим связям в Консорциуме выбивает им контракт по поиску и уничтожению (34) базы противника, спрятанной на поверхности какой-то луны (36). Герои этого, конечно ещё не знают, но силы противника сильно недооценены (41). В качестве награды покровитель обещает героям новенький боевой кибернетический имплантат. Поразмыслив, ведущий решает, что дело будет происходить на одной из лесных лун системы Ухару, где расположен передовой лагерь повстанцев, который нужно уничтожить, прежде чем основные силы смогут пойти в наступление. Проблема в том, что на деле этот лагерь куда больше, чем в донесениях разведчиков...

ТАБЛИЦА 29 – ИССЛЕДОВАТЕЛИ: РАБОТОДАТЕЛИ

d66	Работодатель
11–13	Археолог
14–16	Учёный
21–23	Торговец артефактами
24–43	Покровитель
44–46	Фракционер
51–53	Корреспондент
54–56	Старатель
61–63	Богатый коллекционер
64–66	Преступник

ТАБЛИЦА 30 – ИССЛЕДОВАТЕЛИ: НАГРАДЫ

d66	Награда
11–13	Финансирование
14–16	Корабельное оборудование
21–23	Транспортное средство
24–46	Информация
51–56	Бирры
61–63	Снаряжение
64–66	Артефакт

ТАБЛИЦА 31 – ИССЛЕДОВАТЕЛИ: ЭКСПЕДИЦИИ

d66	Экспедиция	Описание
11–13	Раскопки	Организовать археологическую экспедицию или принять участие в раскопках
14–16	Сбор	Пополнить коллекцию работодателя определёнными археологическими находками, артефактами, рукописями, данными и т. п.
21–26	Топографическая съёмка	Нанести определённую область на карту и вернуться к работодателю с собранными данными
31–33	Охрана форпоста	Защищать небольшой объект (место раскопок, станцию «Глашатая», пост слежения, радиомаяк и т. п.) от гнева природы или происков врага в течение определённого времени
34–36	Помощь колонии	Помочь небольшой колонии снаряжением, информацией или знаниями в практических областях типа медицины, строительства, эксплуатации экзоустройств и т. п.
41–43	Охота за артефактами	Найти артефакт, местоположение и область применения которого зачастую неизвестны (указывающие на них улики, вероятно, тоже придётся добывать самостоятельно)
44–46	Расследование	Обнаружить местоположение очень важного объекта — затерянных руин, места раскопок другой экспедиции или нанесённой на карту местности. Группу может сопровождать сторонний эксперт типа археолога, журналиста или дипломата
51–53	Сбор информации	Собрать нужную работодателю информацию (команда может и не знать, с какой целью собранная информация будет применяться)
54–56	Геологоразведка	Провести геологоразведочные изыскания и (или) застолбить участок с полезными ископаемыми. Речь может идти о шахтах, разработке астероидов, лесозаготовке, работе на пылевых или газовых траулерах и т. п.
61–63	Спасательная операция	Спасти объект (людей, колонию, экспедицию и т. п.) от уничтожения, пленения или другой, возможно, неведомой опасности
64–66	Сафари	Организовать охотничью экспедицию или принять участие в охоте на чудовище или другое существо

ТАБЛИЦА 32 – ИССЛЕДОВАТЕЛИ: МЕСТА ДЕЙСТВИЯ

d66	Место	Описание
11–13	Подземелье	Катакомбы, захоронения или подземные руины
14–16	Дикая пустошь	Враждебный лес/горы/пустыня на неприветливой планете, обычно вдали от городов и поселений
21–26	Библиотека	Библиотека или инфоцентр — место хранения информации в виде свитков, книг, бирок или кубов памяти инфоджиннов
31–33	Астероид/луна	Поверхность астероида или небольшой луны. Вакуум или опасная атмосфера. Если речь о луне, созданной как отдельная планета, то дело происходит в дикой пустоши (см. выше)
34–36	Пояс астероидов	Пояс астероидов, облако обломков или пылевая туманность
41–43	Руины	Руины строений первопоселенцев, пострадавшие от времени или войн
44–46	Наследие Зодчих	Останки цивилизации Зодчих — чаще всего просто таинственные, но иногда неповреждённые и даже функционирующие
51–53	Забывтая колония	Колония, которая утратила контакт с остальным Горизонтом много сегментов или даже циклов назад
54–56	Космическая станция	Всё что угодно — от крохотного кислородного оазиса до торгового узла или станции технического обслуживания. Обрати внимание, что станция может быть заброшенной или разрушенной
61–63	Космический корабль	Космический корабль в порту или в космосе
64–66	Чудо Горизонта	Гигантский артефакт — искусственная луна, орбита миниатюрного солнца и т. п. Все детали отдаются на откуп ведущему

ТАБЛИЦА 33 – ИССЛЕДОВАТЕЛИ: ОСЛОЖНЕНИЯ

d66	Осложнение	Описание
11–16	Дезинформация	Часть информации о контракте оказывается ошибочной или ложной
21–26	Гнев природы	Экспедицию настигает стихийное бедствие. Это может быть что угодно — от ионных бурь, проливных дождей и метеоритных бомбардировок до оползней и наводнений
31–33	Пираты	Нападение пиратов
34–43	Конкуренты	Конкурирующие исследователи пытаются первыми достичь цели экспедиции. Состав их команды, снаряжение и оборудование примерно соответствуют уровню экспедиции персонажей игроков
44–53	Блокада	На пути к цели установлена блокада. Поводом может быть что угодно — от сбора пошлин и борьбы с контрабандистами до полномасштабных военных действий
54–63	Карантин	Место действия находится в карантине. Причиной может быть заразная болезнь, агрессивный психомем, техногенная катастрофа и т. п.
64–66	Разведывательное агентство	Цели экспедиции противоречат целям некоего разведывательного агентства, не слишком щепетильного и имеющего доступ к огромным ресурсам



Персонажи игроков — команда колонистов и археологов, мечтающих накопить денег на собственную экспедицию и отправиться на охоту за артефактами. Пока же им приходится работать на других людей. Ведущий бросает кубики и выясняет, что в этот раз их работодателем будет торговец артефактами (22). Задачей экспедиции будет помощь колонии (35), в которой находится некая библиотека (26), мешать им в этом деле будут коварные конкуренты (43), а наградой за успех послужит ценная информация (41). Ведущий решает, что знакомый торговец артефактами из Археологического переулка на «Кориолисе» попросит героев помочь далёкой колонии, выросшей у подножия древнего монастыря Ликов, в стенах которого хранится огромное собрание древних рукописей. Колонии нужны ресурсы, прикладные знания о выживании в неблагоприятной окружающей среде и помощь в расследовании серии загадочных исчезновений (герои этого, конечно, пока не знают, но за них ответственны наёмники другого торговца артефактами, жаждущего прибрать к рукам сокрытые в библиотеке знания, избавившись от мешающей его планам молодой колонии). В случае успеха работодатель команды обещает поделиться с героями информацией об артефакте, который они мечтают отыскать.



ТАБЛИЦА 34 – ПИЛИГРИМЫ: РАБОТОДАТЕЛИ

d66	Паломники	Артисты	Кочевники/Подёнщики
11–13	Странствующий мистик	Распорядитель	Вождь клана
14–16	Пророк	Поэт	Пророк
21–23	Компаньон	Компаньон	Плантатор
24–43	Покровитель	Покровитель	Покровитель
44–46	Фракционер	Фракционер	Фракционер
51–53	Купец	Музыкант	Странствующий торговец
54–56	Проповедник	Директор цирка	Прославленный воин
61–63	Паломник	Тарраб	Колонист
64–66	Отшельник	Акробат	Промышленник

ТАБЛИЦА 35 – ПИЛИГРИМЫ: НАГРАДЫ

d66	Паломники	Артисты	Кочевники/Подёнщики
11–13	Священная реликвия/артефакт	Новое задание	Новая посуда/колония
14–23	Паломничество	Гастроли	Земля
24–33	Снаряжение	Снаряжение	Снаряжение
34–46	Бирры	Бирры	Бирры
51–56	Корабельное оборудование	Корабельное оборудование	Корабельное оборудование
61–63	Храм	Слава	Транспортное средство
64–66	Отпущение грехов/благословение	Расположение фракции	Покровительство фракции

ТАБЛИЦА 36 – ПИЛИГРИМЫ: СТРАНСТВИЯ

d66	Паломничество	Описание
11–13	Паломничество	Отправиться к одному из важных храмов или святых мест Горизонта
14–16	Снабжение	Доставить припасы адресату
21–26	Послушание	Провести некоторое время при монастыре в качестве гостей, послушников или работников
31–33	Обустройство миссии	Заложить миссионерскую колонию — новый маяк веры для заблудших душ
34–36	Миссионерство	Отправиться в длительное путешествие, чтобы нести слово Ликов людям
41–43	Возведение храма	Помочь построить храм, освятить его и, возможно, возглавить созданный вокруг него приход
44–46	Обретение реликвии	Обрести священную реликвию. Это может быть частица мощей мученика или героя, священные писания или религиозный символ
51–53	Низвержение кумиров	Найти опасный/нечестивый артефакт или языческого идола и уничтожить его
54–56	Поиски служителя	Найти пропавшего пророка, провидца, аскета или проповедника
61–63	Исполнение пророчества	Помочь осуществить ниспосланное Ликами пророчество
64–66	Священное посольство	Представить храм на церковном соборе или во время миссионерской или дипломатической поездки
d66	Турне	Описание
11–13	Забывшее произведение	Отыскать и вернуть утраченное произведение искусства — сказание, кровавую оперу, песню и т. п.
14–16	Технический персонал	Принять участие в сценической деятельности в роли визажистов, осветителей, операторов, массажистов и т. п.
21–26	Выездное выступление	Дать представление по особому приглашению
31–33	Организация карнавала	Организовать карнавал совместно с другими артистами, акробатами и циркачами
34–36	Уличное представление	Дать серию небольших представлений на улицах, рыночных площадях и т. п.
41–43	Голофильм	Принять участие в работе над голофильмом в качестве актёров и (или) постановщиков
44–46	Пьеса	Дать представление в театре или опере
51–53	Цирковое представление	Дать цирковое представление в роли акробатов, фокусников, дрессировщиков, укротителей и т. д.
54–56	Круиз	Принять участие в круизе для отдыхающих богачей
61–63	Званный вечер	Выступить перед высокопоставленными сановниками или фракционерами
64–66	Концерт	Дать музыкальное и (или) песенное представление
d66	Подряд	Описание
11–13	Обустройство плантации	Выстроить и засадить плантацию
14–16	Снабжение	Доставить припасы адресату
21–26	Сезонная работа	Устроиться слугами в богатый дом или рабочими на фабрику или плантацию на время страды, аврала, приезда хозяев и т. п.
31–33	Обустройство колонии	Построить колонию или разведать местность и подготовить её к прибытию колонистов
34–36	Разработка астероида	Разработать металлический или ледяной астероид самостоятельно или отбуксировать его к старателям или на обогатительную станцию
41–43	Строительство	Возвести крупномасштабный инженерный проект — дамбу, шахту, космопорт или космическую станцию
44–46	Акт мщения	Отомстить команде подёнщиков-конкурентов или штрейкбрехеров: саботировать сделку, сжечь склад с товарами, похитить снаряжение, взорвать корабль и т. д.
51–53	Сопровождение большегруза	Предоставить команде большегруза услуги по погрузке и разгрузке товара, а также (при необходимости) челночному сообщению между кораблём и космопортами
54–56	Погрузочно-разгрузочные работы	Работа на базаре или в космопорту, связанная в основном с экзопогрузчиками и грузовыми платформами
61–63	Ремонт	Починить космический корабль, транспортное средство, здание, комбайн, пилораму и т. п.
64–66	Представительство	Представить профсоюз, племя, колонию и т. п. во время дипломатических переговоров

ТАБЛИЦА 37 – ПИЛИГРИМЫ: ОСЛОЖНЕНИЯ

d66	Осложнения для паломников	Описание
11–13	Култ	Некая секта мешает героям достичь цели паломничества. Она может прятать реликвии, блокировать подступы, саботировать строительство храма или мешать исполнить пророчество
14–16	Гнев природы	Паломников настигает стихийное бедствие. Это может быть что угодно — от ионных бурь, проливных дождей и метеоритных бомбардировок до оползней и наводнений
21–26	Апокалиптическое пророчество	Конец близок! Очередное предвестие о конце света будоражит людей и мешает героям добраться до цели
31–52	Недостаток ресурсов	Персонажам мешает недостаток важного ресурса — снаряжения, топлива, сырья, знаний или просто бирров
53–56	Голод	По той или иной причине запасы еды внезапно заканчиваются
61–63	Нарцисс	На пути героев встаёт тщеславный пророк, проповедник или священник, который будет чинить им препятствия до тех пор, пока не сочтёт, что они относятся к нему с должным благоговением и почтением
64–66	Вмешательство Ликов	Лики так или иначе являют свою волю через своё земное воплощение, предзнаменование, чудо и т. п.
d66	Осложнения для артистов	Описание
11–16	Ограничение	Запреты и (или) высокие пошлины сильно осложняют турне
21–26	Гнев природы	Артистов настигает стихийное бедствие. Это может быть что угодно — от ионных бурь, проливных дождей и метеоритных бомбардировок до оползней и наводнений
31–36	Конкуренты	На пути у героев встаёт конкурирующая труппа. Состав её команды, снаряжение и оборудование примерно соответствует уровню персонажей игроков
41–46	Недостаток ресурсов	Персонажам мешает недостаток важного ресурса — снаряжения, топлива, сырья, знаний или просто бирров
51–56	Неподходящее снаряжение	Снаряжение, имеющееся в распоряжении команды, непригодно для достижения текущей цели
61–63	Нарцисс	На пути героев встаёт тщеславный актёр, режиссёр или распорядитель, который будет чинить им препятствия до тех пор, пока не сочтёт, что они относятся к нему с должным благоговением и почтением
64–66	Война	Героям мешает внезапная вспышка насилия: восстание, война и т. п.
d66	Осложнения для кочевников/подёнщиков	Описание
11–16	Надсмотрщик	Акбары, бригадиры, надзиратели или просто головорезы на службе работодателя заставляют героев работать быстрее
21–26	Гнев природы	Команду настигает стихийное бедствие. Это может быть что угодно — от ионных бурь, проливных дождей и метеоритных бомбардировок до оползней и наводнений
31–36	Пираты	Место работы героев подвергается набегу бандитов или пиратов
41–46	Недостаток ресурсов	Персонажам мешает недостаток важного ресурса — снаряжения, топлива, сырья, знаний или просто бирров
51–56	Голод	По той или иной причине запасы еды внезапно заканчиваются
61–63	Фракция	Достичь цели персонажам мешают действия одной из фракций Совета
64–66	Мятежники	Группа мятежников пытается силой помешать героям выполнить свою работу

Персонажи игроков — паломники, путешествующие по всему Горизонту во славу Ликов. Некий пророк (14) даёт им важное задание: они должны отправиться в паломничество, чтобы возвести храм (42) в кислородном оазисе на Ликами забытом астероиде (36). Процесс сильно осложняет недостаток ресурсов (31). В награду за выполнение задания (помимо благосклонности Ликов) пророк обещает наполнить карманы героев звонкими биррами (34). Поскольку герои в данный момент находятся на «Кориолисе», ведущий решает, что кислородный оазис находится в Пограничье. На самом астероиде никаких ресурсов нет и в помине, но напутствие Церкви Ликов и обещанные героям бирры должны подстегнуть их изобретательность.

ТАБЛИЦА 38 – ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ: РАБОТОДАТЕЛИ

d66	РАБОТОДАТЕЛЬ
11–13	Представитель форпоста
14–16	Купец
21–23	Колонист
24–43	Покровитель
44–46	Торговый дом
51–53	Армейский офицер
54–56	Преступник
61–63	Фракционер
64–66	Аристократ

ТАБЛИЦА 39 – ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ: НАГРАДЫ

d66	НАГРАДА
11–13	Скидка
14–16	Новое задание
21–46	Бирры
51–53	Корабельное оборудование
54–56	Связи с фракцией
61–63	Списание общего долга
64–66	Артефакт

ТАБЛИЦА 40 – ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ: ТОВАРЫ

d66	ТОВАР	ОПИСАНИЕ
11–12	Руда	Боксит (алюминий), галенит (свинец), шпалерит (цинк), касситерит (олово), малахит (медь), магнетит (железо), золотиносный кварц, платиновый песок и т. д.
13	Минералы	Чистые минералы, каменная соль
14	Металлы	Металлические слитки
15–16	Благородные газы	Аргон, гелий, неон, криптон, радон и ксенон
21	Древесина	Сосна, жакаранда, махагони, дуб и т. д.
22	Лёд	Замороженная вода или другие химические соединения (например, харгий)
23	Химикаты	Промышленные химикаты
24	Удобрения	Естественные (навоз) или синтетические удобрения
25–26	Ткани	Ткань (шерсть, бархат, шёлк и т. п.) или одежда из неё
31–32	Продовольствие	Базовые пищевые культуры — овощи (баклажаны, шпинат, кабачки, огурцы, томаты), бобовые (нут, соя, горох), злаки (кукуруза, ячмень, рис, пшеница), мясо (баранина, козлятина, птица, рыба) и продукты их переработки (консервы, кускус, полуфабрикаты)
33	Специи	Жасмин, корица, гвоздика, тмин, мята, базилик, орегано, розовая вода, шафран
34	Деликатесы	Абрикосы, бананы, пахлава, финики, кокосы, миндаль, марципан, орехи (пекан, фисташки, грецкие), изюм, устрицы, икра, свежие яйца, съедобные насекомые
35–36	Медикаменты	Вакцины, лекарства, стимулы, хирургическое оборудование
41	Религиозная параферналия	Алтари, молитвенные башенки, храмовое убранство, иконы, реликварии, произведения религиозного искусства, талисманы, реликвии, священные тексты
42–43	Запасные части	Запчасти для экзоскафандров, транспортных средств, кибернетических имплантатов, медицинского и горнодобывающего оборудования, БПЛА, оружия, брони, космических кораблей и систем жизнеобеспечения колоний
44–45	Корабельное оборудование	Модули, усовершенствования, основные узлы и запасные части для космических кораблей
46	Экзоустройства	Экзоскафандры, экзопогрузчики, экзоакваланги и т. п. Частично демонтированы и упакованы для удобства транспортировки
51	Беспилотники	Демонтированные или готовые к употреблению БПЛА и другие автоматические системы
52	Транспортные средства	Разобранные и упакованные для удобства транспортировки
53–54	Оружие	См. главу «Оружие и снаряжение»
55–56	Броня	См. главу «Оружие и снаряжение»
61–62	Снаряжение для выживания	Базовое снаряжение для выживания в определённой окружающей среде
63	Корм для животных	Люцерна, комбикорма, синтетический фураж
64–65	Скот / животные	Домашние или сельскохозяйственные животные. Если погрузка происходит в поселении с архаичным уровнем технологии, то животные будут в сознании; в поселении с современным или передовым уровнем технологии — в криостазисе
66	Зверолюди	Чаще всего экилибри и некатры. Первые пользуются спросом в качестве батраков и домашних животных, вторые — в качестве охранников, солдат и гладиаторов

ТАБЛИЦА 41 – ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ: МЕСТА ДЕЙСТВИЯ

d66	Место назначения	Описание
11–13	Только координаты	Координаты тайного места или засекреченной базы
14–16	Дикая пустошь	Враждебный лес/горы/пустыня на неприветливой планете, обычно вдали от городов и других поселений
21–26	Базар	Базар или рынок в городе или другом поселении
31–33	Космопорт	Космопорт на космической станции, астероиде, луне. Если дело происходит на планете, то неподалёку, как правило, находится крупное поселение
34–36	Астероид/луна	Поверхность астероида или небольшой луны. Вакуум или опасная атмосфера. Если речь идёт о луне, созданной как отдельная планета, то дело происходит в дикой пустоши (см. выше)
41–43	Космическая станция	Всё что угодно — от крохотного кислородного оазиса до торгового узла или станции технического обслуживания
44–46	Рынок вольных торговцев	Большой рынок (иногда временный) для встреч потенциальных торговых партнёров. Обычно в крупном поселении или на борту космической станции
51–53	Колония	Небольшая колония, обычно размером с небольшую деревеньку и на отшибе от других поселений
54–56	Привратная станция	Привратная станция на околозвёздной орбите
61–63	Космический корабль	Космический корабль в порту или в космосе
64–66	Форпост	Небольшой форпост, обычно на поверхности планеты — одиночное здание с определённой функцией и ограниченным числом персонала (например, торговая фактория)

ТАБЛИЦА 42 – ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ: ОСЛОЖНЕНИЯ

d66	Осложнение	Описание
11–13	Эмбарго/Карантин	Карантин или эмбарго мешают героям достичь места действия
14–16	Таможенная инспекция	Корабль таможенников (или других представителей власти) приближается к кораблю персонажей и требует приготовиться к досмотру
21–26	Коррупцированный чиновник	Таможенный чиновник требует взятку — в противном случае груз надолго увязнет в бюрократическом болоте
31–33	Пираты	Корабль героев или место действия задания подвергается налёту пиратов
34–43	Поломка	В ходе погрузочно-разгрузочных работ на борту корабля случается поломка
44–53	Поворот не туда	Команда сбивается с проложенного маршрута (космического или наземного) и оказывается не там, куда хотела попасть (или вообще неизвестно где)
54–56	Пройдоха	Герои встречают купца, который хочет обмануть их или помешать им совершить выгодную сделку
61–66	Перенасыщение рынка	Рынки места назначения получают большую партию того же товара, что хотели продать персонажи игроков, и цена на него заметно падает

Персонажи игроков — вольные торговцы, что мотаются туда-сюда по всему Горизонту, покупая и продавая всё, что сулит хоть небольшую выгоду. Бросив кубики, ведущий выясняет, что работодателем в этот раз будет их покровитель (25), товаром — зверолюди (66), местом назначения — базар (21), осложнением — поворот не туда (52), а наградой — бирры (44). Обдумав результат, ведущий решает, что покровитель героев связывается с ними, наложив руки на партию спящих в криостазисе зверолодей, которых он планирует с большой выгодой продать на животноводческом рынке в соседней системе. К несчастью, сбой в навигационном оборудовании значительно осложняет простое с виду дело. Кроме того, ведущему приходит в голову идея, что будет неплохо оставить задел для будущих приключений, и теперь по прибытии на место персонажи обнаружат, что в одной из криокамер вместо экилибри находится человек!

ТАБЛИЦА 43 – НАГРАДЫ

Награда	Описание
Новое задание	Если герои хорошо справляются с текущим заданием, они получают новое задание с 20% прибавкой к базовой оплате
Одолжение	Команда может попросить своего работодателя об одолжении. Природа этого одолжения может быть как оговорена заранее, так и определена в момент востребования. С точки зрения правил эффект одолжения должен быть сравним с одноразовым даром Ликов (см. стр. 71 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)
Бирры	Команда получает солидное денежное вознаграждение и компенсацию всех понесённых во время выполнения задания расходов. Размер вознаграждения равен d6 тысячам бирров за задание низкой сложности, 2d6 тысячам бирров за задание средней сложности и 3d6 тысячам бирров за задание высокой сложности
Снаряжение	Команда получает одну или несколько единиц нужного им снаряжения — оружия, брони и т. п. Как правило, по одному предмету на героя, но это не обязательное условие
Корабельное оборудование	Команда получает новый корабельный модуль или усовершенствование по своему выбору
Лицензия	Команда получает лицензию на покупку какого-либо типа оборудования или снаряжения: тяжёлого оружия, определённой разновидности торпед и т. п. Ведущий по собственному усмотрению может ограничить действие этой лицензии: сделать её одноразовой, предупредить, что она будет действовать только в одной конкретной системе и т. д.
Имплантат/модификация	Вся команда или один из героев получает бесплатный кибернетический имплантат или бионическую модификацию, но для того, чтобы установить его, нужно потратить пункты опыта как обычно
Знак почёта	Команду награждают знаком воинской славы (орденом, медалью и т. п.), который обеспечивает модификатор +1 в ситуациях, когда наличие ордена может сыграть свою роль (обычно при проверках влияния). При взаимодействии с персонажами, для которых этот знак имеет особое значение (по усмотрению ведущего), модификатор увеличивается до +3, а герои вполне могут рассчитывать на особо благосклонное отношение. Дополнительные знаки почёта увеличивают оба модификатора на 1
Финансирование	Команда получает грант на организацию собственной экспедиции. Денег хватит на все сопутствующие расходы и выплату взносов по общему долгу на всё время экспедиции
Транспортное средство	Команда получает новое транспортное средство, всё что угодно — от гравивелка до космической шлюпки или небольшого челнока
Информация	Герои получают доступ к важной информации, способной привести их к новым приключениям или приоткрыть завесу тайны над их собственным прошлым
Артефакт	Команда получает шанс добыть в ходе приключения какой-нибудь артефакт (по усмотрению ведущего). Эта награда вполне может оказаться палкой о двух концах
Священная реликвия/артефакт	Команда получает священную реликвию. Реликвия должна изредка обеспечивать модификатор +3 при проверках одного из навыков, причём (в отличие от артефактов) её применение не приносит ведущему пунктов тьмы. Как вариант, команда получает шанс добыть в ходе приключения какой-нибудь артефакт, имеющий религиозное значение для верующих в Лики людей. Священный артефакт действует как обычный артефакт, просто ему приписывается ещё и религиозное значение



ГРУЗОВЫЕ ОТСЕКИ

Корабли большинства вольных торговцев оборудованы несколькими довольно большими грузовыми отсеками — не забудь учитывать их вместимость при выборе заданий. Более того, в зависимости от типа грузов и необходимых для них условий перевозки команда вольных торговцев вполне может взять несколько заданий за один раз — не забывая об этом, когда придёт время платить и выдавать за них награды.

ТАБЛИЦА 43 – НАГРАДЫ

НАГРАДА	ОПИСАНИЕ
Новая посуда / колония	Команда получает «новый» корабль. Он почти неработоспособен, а из всего оборудования действуют только мостик, реактор и гравитонные двигатели — все усовершенствования сняты, а остальные модули выведены из строя или просто отсутствуют. Посудину, конечно, можно починить и оборудовать, но на это понадобится немало времени и бирров. Как вариант, вместо корабля команда может получить небольшую колонию: несколько зданий и небольшой участок земли с шахтой или лесными / сельскохозяйственными угодьями
Паломничество	Паломники получают грант на паломничество к любой святыне по своему выбору. Денег хватит на все сопутствующие расходы и выплату взноса по общему долгу за один сегмент
Гастроли	Артисты получают грант на постановку пьесы, проведение концерта, съёмку фильма или организацию цирковых гастролей. Денег хватит на все сопутствующие расходы и выплату взноса по общему долгу за один сегмент
Земля	Кочевники / подёнщики получают в собственность небольшой клочок земли. Денег хватит на все сопутствующие расходы по постройке новой колонии, но все организационные вопросы им придётся решать самим
Храм	Верующие или Церковь возводят в честь команды храм. Герои получают модификатор +3 при проверках влияния, имея дело с жителями системы, в которой возведён этот храм; имея дело с прочими верующими, они получают модификатор +1. Модификатор перестаёт действовать через 46 сегментов. Если в течение этих 46 сегментов в честь героев возведут ещё один храм, оба модификатора увеличатся на 1
Слава	Команда становится знаменитой и на один сегмент получает модификатор +3 при проверках влияния в подходящих ситуациях (по усмотрению ведущего). Пока действует модификатор, героев будут периодически узнавать в лицо посторонние люди (что не всегда хорошо)
Отпущение грехов / благословение	Команда получает отпущение грехов (особенно полезно, если они совершили злой или нечестивый поступок). Благословение обеспечивает каждому герою модификатор +3 при проверках навыков, которым покровительствует один из Ликов (по выбору ведущего). Герой может использовать этот модификатор когда угодно, но только один раз
Расположение фракции	На протяжении одного сегмента герои получают модификатор +3 при проверках влияния, когда имеют дело с представителями выбранной ведущим фракции Совета
Покровительство фракции	Герои получают покровительство одной из фракций Совета и могут один раз попросить её представителей о помощи. Стоит помнить, что команда при этом рискует обратить на себя недружелюбное внимание противников этой самой фракции
Скидка	Команда получает скидку на товары для следующего торгового рейса, что позволяет получить 20% прибавку к базовой оплате и при этом избежать любых осложнений
Связи с фракцией	Команда обзаводится связями в рядах одной из фракций Совета и во время следующего рейса получает возможность самостоятельно выбрать товар (из нескольких вариантов по усмотрению ведущего). Герои также получают модификатор +3 при проверках влияния во время переговоров по купле или продаже этого товара. Этот модификатор будет действовать на протяжении 46 сегментов
Списание общего долга	В качестве вознаграждения работодатель покрывает все понесённые героями в ходе рейса расходы и выплачивает взносы по общему долгу команды на 46 сегментов вперёд

ПУТЕШЕСТВИЯ

Путешествия по просторам Третьего Горизонта неотделимо связаны с исследованиями и приключениями. Доставляешь ли ты партию дабаранского вина на «Кэйлу Дьюри» или прорубаешь себе путь сквозь джунгли в поисках форпоста старателей-первопоселенцев, путешествие само по себе вполне может стать приключением.

Этот раздел предоставит тебе инструментарий, при помощи которого ты как ведущий сможешь превратить путешествия по Третьему Горизонту в нечто большее, чем просто путь из пункта «А» в пункт «Б». Конструктор путешествий, как и все остальные новые правила, приведённые в этой книге, следует использовать исключительно затем, чтобы привнести в игру что-нибудь новое. Если ты хочешь, чтобы персонажи игроков добрались до пункта назначения без особых происшествий, — просто не используй его. Когда происходящее в пути отвлекает от развития самой истории, подробности действительно лучше опустить.

Несмотря на то что путешествия могут быть непростыми и даже опасными, именно во время путешествий персонажи получают возможность отдохнуть и заняться своими делами. С точки зрения конструктора, путешествие делится на три части:

- * **РАЗВИТИЕ:** игроки получают возможность так или иначе развить или подготовить своего персонажа к дальнейшим приключениям.
- * **НЕПРИЯТНОСТИ:** что-нибудь плохое случается с одним или несколькими путешественниками.
- * **СЛУЧАЙНЫЕ** встречи: что-то, влияющее на всю команду в целом.

Итак, сначала персонажи игроков получают возможность развиваться (если у них, конечно, есть время и место для отдыха), затем с одним из персонажей происходит неприятность, а затем вся команда проходит сквозь все случайные встречи, количество и природа которых определяется их текущим местоположением.

РАЗВИТИЕ

Во время путешествия все персонажи игроков, у которых есть свободное время, могут принять одно из этих действий:

- * Провести молебен.
- * Починить снаряжение.
- * Потратить пункты опыта.
- * Изменить взаимоотношения между героями.

Помни, для развития персонажу требуется масса времени и спокойная обстановка. Во время энергичного марша сквозь джунгли под муссонным дождём времени на него обычно попросту не остаётся. Последнее слово на этот счёт остаётся за ведущим.

* МОЛЕБЕН

Персонаж игрока проводит молебны и делает приношения в честь одного из Ликов и до конца игровой встречи получает модификатор +1 при вознесении обращённых к нему молитв (+2, если молебен был проведён в часовне или другом культовом сооружении).

* ПОЧИНКА СНАРЯЖЕНИЯ

Персонаж игрока занимается ремонтом корабельного оборудования, транспортного средства или снаряжения. Для этого он должен пройти стандартную (+0) проверку **ТЕХНОЛОГИИ**. Обрати внимание, что при ремонте корабля действуют правила, описанные на стр. 172 книги «Кориолис. Третий Горизонт».

* ТРАТА ПУНКТОВ ОПЫТА

При наличии свободного времени персонаж может посвятить себя учёбе и тренировкам, чтобы получить возможность потратить накопленный опыт на покупку или развитие навыков и достоинств.

* ИЗМЕНЕНИЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ МЕЖДУ ГЕРОЯМИ

Взяв слово и сыграв небольшую сценку-интерлюдия, игрок может изменить взаимоотношения между своим персонажем и персонажем другого игрока. Поругаются ли двое друзей или наоборот, узнают друг друга получше и сблизятся те, кто раньше терпеть друг друга не мог — в конце сцены двое игроков договариваются друг с другом и записывают в бланки новые взаимоотношения.

НЕПРИЯТНОСТИ

Путешествия по просторам Третьего Горизонта редко обходятся без происшествий. Снаряжение изнашивается, оборудование

выходит из строя, а порой кому-то просто не везёт. Каждый раз во время путешествия с одним случайно выбранным героем происходит неприятность, которую нужно разыграть в виде небольшой сценки, главным действующим лицом которой является выбранный персонаж, но другие герои вполне могут помочь ему и участвовать в сцене на вторых ролях. Каждая неприятность для игрока — это шанс блеснуть и показать своего персонажа ценным членом экипажа корабля, а для ведущего — хороший способ лишний раз продемонстрировать, что игра — это история, в развитии которой участвует каждый, от пилота до юнги. Во время длинных путешествий неприятности вполне могут случиться с несколькими героями — это решение каждый раз принимает сам ведущий. Случайного персонажа можно определить при помощи таблицы 44, а подходящую неприятность — выбрать из соответствующего списка (или придумать что-нибудь своё). Важный момент — чтобы справиться с неприятностью, герой должен пройти проверку подходящего навыка.

НЕПРИЯТНОСТИ КАПИТАНА

- * **Безбилетный пассажир:** проникший на борт незваный гость вызывает к милосердию капитана. Кто этот безбилетник? Как капитан справится со сложившейся ситуацией?
- * **Сигнал о помощи:** корабль принимает прерывистый сигнал на аварийной частоте. Кому или чему требуется помощь?
- * **Неожиданная встреча:** пройди проверку по таблице случайных встреч. Сможет ли капитан избежать нежелательных осложнений?
- * **Нелегальный груз:** некто перевозит контрабанду в грузовых контейнерах на борту корабля. Кто и для чего?
- * **Пристанище духов:** на корабле мигает свет, а бортовое оборудование то включается, то выключается само собой. Кто или что является причиной? Может ли корабль продолжать свой путь?
- * **Ошибка навигации:** данные навигационной системы корабля не совпадают с данными навигационного маяка. Где корабль находится сейчас и в чём причина ошибки?

НЕПРИЯТНОСТИ ШТУРМАНА-ОПЕРАТОРА

- * **Призрачный сигнал:** на экране сенсора то появляется, то исчезает непонятный сигнал. Есть ли у этого сигнала источник?
- * **Отказ сенсора:** с сенсорами происходит что-то непонятное. Неполадка кроется внутри или для её починки кому-то придётся выйти в открытый космос?
- * **Неисправный транспондер:** что-то случилось с корабельным транспондером. Какие данные он передаёт другим судам?
- * **Перегрузка:** главные контрольные панели моргают и выключаются. Нужно что-то предпринять, прежде чем системы окончательно выйдут из строя.

ТАБЛИЦА 44 — С КЕМ СЛУЧИТСЯ НЕПРИЯТНОСТЬ?

дб	Должность
1	Капитан
2	Штурман-оператор
3	Бортстрелок
4	Бортинженер
5	Пилот
6	Вся команда

ТАБЛИЦА 45 — НЕПРИЯТНОСТИ НА ЗЕМЛЕ

2дб	Неприятность
2	Испорченная провизия
3	Болезнь
4	Непогода
5	Дикие звери
6	Неудачная ночёвка
7	Поворот не туда
8	Насекомые/вредители
9	Промоина/оползень
10	Погоня
11	Буря
12	Холод/жара

ЧЁРНЫЕ МЕТКИ

Так называемые «чёрные метки» — это загадочные микрометеориты, которые пробивают корабль (обычно навелет), вызывая разгерметизацию отсеков, выводя из строя оборудование, а иногда даже ранив и убивая людей. Загадочность этого, казалось бы, вполне обыденного для космоса явления в том, что случаи их появления статистически не коррелируют с наличием гравитационных колодцев и скоплений космического мусора, но, согласно той же статистике, корабли с часовнями на борту встречаются с ними заметно реже. Все попытки учёных объяснить это явление рационально обществом попросту отвергаются — всем очевидно, что чёрные метки суть порождения самой Межзвёздной Тьмы.

- * **Сбой калибровки:** кто-то преследует корабль! Или нет? Сенсоры выдают противоречивую информацию. В чём же причина?
- * **Вирус:** компьютер выводит на экраны нечитаемую белиберду, а системы отказываются работать как следует.

НЕПРИЯТНОСТИ БОРТСТРЕЛКА

- * **Отказ орудия:** одна или несколько орудийных систем не реагируют на команды компьютера. Что случилось?
- * **Перегрев:** корабельное орудие ни с того ни с сего посылает сигнал перегрева. Почему?
- * **Самонаведение:** корабельное орудие самопроизвольно наводится на цель (корабль или другой объект) и докладывает о готовности к выстрелу. Что происходит?
- * **Самопроизвольный выстрел:** корабельное орудие внезапно открывает огонь. Из-за чего оно выстрелило?
- * **Самовзвод:** системы торпедно-минного отсека сообщают, что одна из торпед самопроизвольно встала на боевой взвод. Сможешь ли ты её обезвредить?
- * **Плохое обслуживание:** одна из орудийных систем отказала из-за нечищеного нагара или пролезшего внутрь вредителя. Удается ли всё исправить?

НЕПРИЯТНОСТИ БОРТИНЖЕНЕРА

- * **Разлад маршевого двигателя:** гравитонный поток утрачивает однородность, и его флуктуации сотрясают корабль. В чём проблема?
- * **Замыкание распределителя:** ряд систем корабля остаётся без электроэнергии. В чём причина перебоя?
- * **Проблемы с вентиляцией:** воздух на корабле становится слишком сухим и пыльным. Из-за чего?
- * **Незванный гость в машинном отделении:** некий вредитель ввергает машинное отделение корабля в хаос. Что это за существо и как его изловить?
- * **Неисправность мусорного блока:** мусорный блок корабля неисправен, и зловоние гниющих отходов окутывает всё судно. Удается ли устранить неисправность?

НЕПРИЯТНОСТИ ПИЛОТА

- * **Манёвр уклонения:** что-то оказывается прямо по курсу корабля. Успеет ли пилот избежать столкновения? Что случится, если ему это удастся?
- * **Неисправность маневровых двигателей:** маневровые двигатели корабля ведут себя непредсказуемо, и корабль то и дело начинает рыскать и вращаться вокруг собственной оси. Почему?
- * **Ионная буря:** корабль попадает в ионную бурю! Сумеет ли пилот спасти корабль и пассажиров?
- * **Метеоритный поток:** на обшивку корабля приходится внезапный удар! Затем ещё один! Корабль входит в об-

ласть метеоритного потока. Сумеет ли пилот вывести оттуда корабль, прежде чем тот столкнётся с по-настоящему крупным камнем?

- * **Космические обломки:** корабль входит в облако обломков и космического мусора. Откуда они здесь? Что это за обломки? Сумеет ли пилот уберечь корабль?
- * **Своевольный автопилот:** корабль внезапно меняет скорость и курс, как если бы кто-то (или что-то) перехватил управление. В чём причина?

НЕПРИЯТНОСТИ КОМАНДЫ

- * **Пробоина:** раздаётся пронзительный вой декомпрессионной тревоги! Атмосфера стремительно улетучивается в космос, а дыра в корпусе становится всё больше и больше. Сумеет ли команда предотвратить катастрофу?
- * **Невесомость:** система искусственной гравитации выходит из строя. Члены экипажа и незакреплённые предметы медленно взлетают в воздух. Что случилось?
- * **Вторжение:** кто-то или что-то проникает на борт. Кто это? И зачем он здесь?
- * **Болезнь:** члены экипажа один за другим чувствуют недомогание. Что его вызывает?
- * **Пожар:** из вентиляции сочится дым — где-то на борту пожар! Успеют ли герои найти источник возгорания и потушить огонь, прежде чем всё выйдет из-под контроля?
- * **Радиоактивная буря:** корабль оказывается посреди бушующей радиоактивной бури. Успеют ли герои выбраться, прежде чем станет слишком поздно?



НЕПРИЯТНОСТИ НА ЗЕМЛЕ

- * **Испорченная провизия:** запасы продовольствия героев так или иначе приходят в негодность. Если персонажи игроков не сумеют их пополнить, им придётся голодать (см. стр. 98 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).
- * **Болезнь:** команда рискует подхватить опасную болезнь. Все герои должны пройти проверку выживания. При провале персонаж будет получать по 1 пункту урона в день на протяжении 46 дней.
- * **Непогода:** дождь, снегопад и сильный ветер могут заметно усложнить путешествие. Герои промокают с ног до головы, выматываются и промерзают до костей. Все они должны пройти проверку выживания. При провале персонаж получает 2 пункта урона.
- * **Дикие звери:** герои сталкиваются с дикими зверями, которые вполне могут быть настроены враждебно.
- * **Неудачная ночёвка:** из-за того, что лагерь устроен на скорую руку, или просто в силу стечения обстоятельств во время ночной стоянки с командой происходит какое-нибудь досадное происшествие. Персонажи игроков не высыпятся и получают по 1 пункту стресса.

- * **Поворот не туда:** команда сбивается с пути. Герои должны пройти проверку выживания. В случае успеха они находят правильную дорогу в течение часа; при провале это занимает 3d6 часов.
- * **Насекомые / вредители:** героев одолевают тучи насекомых или стаи вредителей.
- * **Промоина / оползень:** все герои должны пройти проверку проворства. В случае успеха герой успевает добраться до безопасного места; при провале персонаж игрока проваливается под землю или оказывается под завалом.
- * **Погоня:** кто-то или что-то преследует команду по пятам. Все герои должны пройти проверку выживания. При провале персонаж получает 2 пункта стресса. Кроме того, стоит подумать, что случится, если преследователь их настигнет.
- * **Буря:** небо затягивает тучами, и раздаются первые раскаты грома. Самое время подыскать укрытие!
- * **Холод / жара:** температура воздуха неожиданно повышается или резко понижается. Если герои не найдут убежище, они подвергнутся ситуативной атаке холодом или жарой соответственно (см. стр. 98 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ В КОСМОСЕ

Неважно, летят герои по просторам открытого космоса или продираются сквозь дикие заросли неведомых джунглей, всегда есть вероятность столкнуться с другими путешественниками. Частота и природа этих случайных встреч зависит от местности, по которой пролегает путь персонажей игроков. Вдали от цивилизации случайные встречи происходят значительно реже, а их участники обычно ведут себя недоброжелательно и настороженно. Обрати внимание, что в таблице случайных встреч имеются события (например, солнечная сверхвыска) и места (например, минное поле), которые не являются встречами в строгом смысле этого слова, и добавлены в таблицу исключительно ради удобства и простоты.

СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ НА ПЛАНЕТАХ

Ты как ведущий можешь использовать таблицу 47 для определения отношения встреченных персонажей к героям и во время случайных встреч на поверхности планет. В городах действуют те же модификаторы, что и в привратной зоне, сельская местность соответствует обитаемой зоне, а глушь — зоне глубокого космоса.

ТАБЛИЦА 46 – ЧАСТОТА СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ

Зона	Частота	Мод. отношения (таблица 47)
Привратная (до 0,5 а. е. от врат)	Раз в два часа	+2
Центральная (от 0,5 до 3 а. е. от врат)	Дважды в сутки	+0
Обитаемая (от 3 до 10 а. е. от врат)	Раз в сутки	+0
Пограничная (от 10 до 40 а. е. от врат)	Раз в три дня	-1
Глубокий космос (от 40 а. е. от врат)	Раз в неделю	-2

ТАБЛИЦА 47 – ОТНОШЕНИЕ¹

2d6	Отношение
2	Откровенная враждебность. Атакует, если герой слабее
3–4	Враждебность. Атакует, если дать повод
5–7	Радиомолчание. Игнорирует героев
8–10	Общительность. Готов обменяться информацией или товарами
11	Открытость. Готов помочь или посодействовать героям
12	Дружелюбие. Готов предложить героям союз или задание

¹С учётом модификатора отношения из таблицы 46.

ТАБЛИЦА 48 – МЕЖЗВЁЗДНАЯ ТЬМА

d6	Проявление
1	Мазхаджар
2	Джинн
3	Бьяра
4	Поглощённый Тьмой (один из членов команды)
5	Мания (один из членов команды)
6	Бай-цзин

ТАБЛИЦА 49 – СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ В КОСМОСЕ

№66	Владения фракции	Цивилизованная система	Пограничная система	Неосвоенная система
11	Ледовоз	Ледовоз	Ледовоз	Корабль работорговцев
12	Водный танкер	Водный танкер	Терпящий бедствие корабль	Терпящий бедствие корабль
13	Большегруз	Большегруз	Пиратский корабль	Пиратский корабль
14	Грузовой караван	Грузовой караван	Грузовой караван	Астероидная станция
15	Пассажирский лайнер	Пассажирский лайнер	Брошенный корабль	Брошенный корабль
16	Корабль паломников	Корабль паломников	Корабль паломников	Брошенный груз
21	Тяжёлое грузовое судно	Тяжёлое грузовое судно	Брошенный груз	Спасательная капсула
22	Частная яхта	Частная яхта	Корабль кочевников	Корабль кочевников
23	Посольский корабль	Тюремный корабль	Минное поле	Ионная буря
24	Корабль наёмников	Корабль наёмников	Корабль наёмников	Лёгкое грузовое судно
25	Эсминец Легиона	Эсминец Легиона	Корабль наёмников	Обломки кораблекрушения
26	Военный караван	Военный караван	Старательское судно	Минное поле
31	Военный караван	Курьерская яхта	Спасательный корабль	Спасательный корабль
32	Храмовый корабль	Храмовый корабль	Газовое облако	Газовое облако
33	Лёгкое грузовое судно	Брошенный груз	Лёгкое грузовое судно	Грузовой караван
34	Курьерская яхта	Буксир	Старательское судно	Навигационный маяк
35	Обитаемый навигационный маяк	Обитаемый навигационный маяк	Контрабандист	Контрабандист
36	Патрульный катер	Космический мусор	Караван контрабандистов	Корабль наёмников
41	Пассажирский лайнер	Грузовой караван	Корабль Синдиката	Корабль колонистов
42	Научно-исследовательское судно	Контрабандист	Форпост	Форпост
43	Старательское судно	Старательское судно	Научно-исследовательское судно	Научно-исследовательское судно
44	Торпедный катер	Лёгкое грузовое судно	Криокамера	Криокамера
45	Лёгкое пассажирское судно	Лёгкое пассажирское судно	Племя кочевников	Племя кочевников
46	Частная яхта	Торпедный катер	Корабль беженцев	Сверхвспышка
51	Газовое облако	Курьерская яхта	Летающий цирк	Старательское судно
52	Корабль-маяк	Научно-исследовательское судно	Пиратские корабли	Пиратские корабли
53	Брошенный груз	Брошенный груз	Блокадопрорыватель	Заброшенная станция
54	Спасательный корабль	Корабль-маяк	Лёгкое грузовое судно	Чёрная метка
55	Пиратский корабль	Пиратский корабль	Пиратский корабль	Пиратский корабль
56	Корабль беженцев	Племя кочевников	Пиратский корабль	Пиратский корабль
61	Летающий цирк	Летающий цирк	Спасательный корабль	Обломки военного судна
62	Форпост	Форпост	Корабельное кладбище	Корабельное кладбище
63	Чёрная метка	Чёрная метка	Чёрная метка	Обломки цивилизации Зодчих
64	Сверхвспышка	Сверхвспышка	Сверхвспышка	Межзвёздная Тьма ¹
65	Контрабандист	Спасательный корабль	Межзвёздная Тьма ¹	Межзвёздная Тьма ¹
66	Межзвёздная Тьма ¹	Межзвёздная Тьма ¹	Межзвёздная Тьма ¹	Межзвёздная Тьма ¹

¹Проверка по таблице 48.

ТАБЛИЦА 50 – СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ НА ПЛАНЕТАХ

№66	Город	Сельская местность	Глушь
11	Пьяные подростки	Бедняки-рабочие	Густой подлесок
12	Надоедливый пьяница	Немногословный кочевник	Болото
13	Назойливый лоточник	Пёстрый караван кочевников	Голодное дикое животное
14	Ловкий карманник	Любознательное дикое животное	Стадо диких животных
15	Обозлённые стражники	Затор с участием стада скота	Охотник
16	Дикий скавара	Стихийный придорожный базар	Партизанский патруль
21	Проповедник	Ссорящиеся путешественники	Странствующий кочевник
22	Компаньон	Путешественник на привале	Наёмники на задании
23	Задиристые космоплаватели	Проливной дождь	Археологический лагерь
24	Агрессивные легионеры	Надвигающаяся буря	Одинокий отшельник
25	Декламирующий поэт	Странствующие наёмники	Недоверчивый первопроходец
26	Громкоголосый певец	Патруль стражи	Заблудившийся странник
31	Выступление бродячих артистов	Археологический раскоп	Брошенное домашнее животное
32	Танцующие компаньоны	Недоверчивые сельчане	Руины
33	Тренирующиеся акробаты	Естествоиспытатели	Тайное убежище
34	Ликобязненные паломники	Странствующий паломник	Старый мавзолей
35	Попрошайка	Брошенная деревня	Работорговец
36	Избитый горожанин	Чайхана	Заброшенный храм
41	Патруль стражи	Партизанский патруль	Оазис/колодец
42	Беглый каторжник	Дезертир	Колониальная экспедиция
43	Агрессивный наркоман	Странствующий купец	Надвигающаяся буря
44	Главарь банды	Кортеж важного сановника	Трупы путешественников
45	Задиристая уличная банда	Алчные бандиты	Брошенный форпост
46	Любознательный исследователь	Оазис/стоянка кочевников	Глубокое ущелье/овраг
51	Возбуждённая толпа	Деревня	Скаут кочевников
52	Протестующие студенты	Пекарь с тележкой	Одинокое поселение
53	Почтенный аристократ	Дикий скавара	Обломки аварии/кораблекрушения
54	Заблудившийся странник	Проповедник	Обитаемые руины
55	Жизнерадостный сказитель	Ферма	Подземная база первопоселенцев
56	Наёмники на задании	Контрабандисты за работой	Форпост
61	Соглядатай	Странствующий компаньон	Метеорологическая станция
62	Похоронная процессия	Бродячий цирк	Караван
63	Влюблённая парочка	Разведчики Легиона	Стая диких скавара
64	Напыщенные сановники	Пожарище	Схрон контрабандистов
65	Добрые самаритяне	Обломки аварии	Спрятанный артефакт
66	Мистик	Поглощённый Тьмой	Поглощённый Тьмой

КОРМОСИС

ЗАДАНИЕ

Задание:

Место действия:

Работодатель:

Награда:

ЗАДАНИЕ

Задание:

Место действия:

Работодатель:

Награда:

ЗАДАНИЕ

Задание:

Место действия:

Работодатель:

Награда:

ЗАДАНИЕ

Задание:

Место действия:

Работодатель:

Награда:

ИНФОРМАЦИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

ОСЛОЖНЕНИЯ

ОСЛОЖНЕНИЯ

ОСЛОЖНЕНИЯ

ОСЛОЖНЕНИЯ

БЛАНК ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

КОРИОЛИС

Имя:	
Амплуа:	
Характерная черта:	
Лик:	Репутация:

Имя:	
Амплуа:	
Характерная черта:	
Лик:	Репутация:

Имя:	
Амплуа:	
Характерная черта:	
Лик:	Репутация:

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	
ЛОВКОСТЬ	
СМЕКАЛКА	
ЭМПАТИЯ	

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	
ЛОВКОСТЬ	
СМЕКАЛКА	
ЭМПАТИЯ	

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	
ЛОВКОСТЬ	
СМЕКАЛКА	
ЭМПАТИЯ	

УРОН	
ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
ПУНКТЫ РАССУДКА	
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	

УРОН	
ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
ПУНКТЫ РАССУДКА	
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	

УРОН	
ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
ПУНКТЫ РАССУДКА	
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	

НАВЫКИ	

НАВЫКИ	

НАВЫКИ	

ДОСТОИНСТВА	

ДОСТОИНСТВА	

ДОСТОИНСТВА	

ОРУЖИЕ	НАВЫК	ИНИЦ	УРОН	ПОРОГ

ОРУЖИЕ	НАВЫК	ИНИЦ	УРОН	ПОРОГ

ОРУЖИЕ	НАВЫК	ИНИЦ	УРОН	ПОРОГ

СНАРЯЖЕНИЕ	

СНАРЯЖЕНИЕ	

СНАРЯЖЕНИЕ	

БАНК СИСТЕМЫ

50 А.Е.

20 А.Е.

10 А.Е.

ПЛАНЕТА

ГАЗОВЫЙ ГИГАНТ

ПОЯС АСТЕРОИДОВ

ПЛАНЕТА

ГАЗОВЫЙ ГИГАНТ

ПОЯС АСТЕРОИДОВ

ПЛАНЕТА

ГАЗОВЫЙ ГИГАНТ

ПОЯС АСТЕРОИДОВ

ПЛАНЕТА

ГАЗОВЫЙ ГИГАНТ

ПОЯС АСТЕРОИДОВ

ДАННЫЕ

РАЗМЕР

АТМОСФЕРА

ТЕМПЕРАТУРА

ГЕОСФЕРА

ДАННЫЕ

РАЗМЕР

АТМОСФЕРА

ТЕМПЕРАТУРА

ГЕОСФЕРА

ДАННЫЕ

РАЗМЕР

АТМОСФЕРА

ТЕМПЕРАТУРА

ГЕОСФЕРА

ДАННЫЕ

РАЗМЕР

АТМОСФЕРА

ТЕМПЕРАТУРА

ГЕОСФЕРА

ОПИСАНИЕ

ОРБИТА

НАСЕЛЕНИЕ

КОСМОПОРТ

ФРАКЦИИ

ОПИСАНИЕ

ОРБИТА

НАСЕЛЕНИЕ

КОСМОПОРТ

ФРАКЦИИ

ОПИСАНИЕ

ОРБИТА

НАСЕЛЕНИЕ

КОСМОПОРТ

ФРАКЦИИ

ОПИСАНИЕ

ОРБИТА

НАСЕЛЕНИЕ

КОСМОПОРТ

ФРАКЦИИ

ПРОЧЕЕ

ПРОЧЕЕ

ПРОЧЕЕ

ПРОЧЕЕ